09 204 2014 | WWW.IGROMANIA.RU

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

gamescom
Всё, что надо знать о выставке

Выпусти пар
Необычные сервисы цифровой дистрибьюции

ВЕРДИКТ

Spintires
Shovel Knight
Divinity: Original Sin
Risen 3: Titan Lords
Gods Will Be Watching
World of Tanks Blitz
WildStar

В РАЗРАБОТКЕ

The Crew
Batman: Arkham Knight
LittleBigPlanet 3
Bloodborne
Pillars of Eternity
Borderlands: The Pre-Sequel
Sunset Overdrive
Dreamfall Chapters
Dead Island 2
Hunt: Horrors of the Gilded Age
BattleCry

Alien: Isolation
Играем в предрелизную версию игры

Dragon Age: Inquisition
Тестируем свежую альфа-версию в канадском офисе BioWare

ВЕДЬМАК
ДИКАЯ ОХОТА

16+

9 771560 258026 14009

ИГРОМАНИЯ

09 СЕНТЯБРЬ [204] 2014
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Главное событие этого номера — крупнейшая европейская игровая выставка gamescom, которая в свое время едва не уложила на лопатки E3. В этот раз мероприятие совпало со сдачей номера, поэтому мы прямо из Кельна писали статьи, отправляли их в редакцию и тут же бежали на новые закрытые показы, после которых снова садились за клавиатуру и начинали делиться впечатлениями. Получилось чуть-чуть сумбурно, но от этого не менее интересно. Итоговый материал, как нам кажется, даже лучше передает дух выставки — суматошно, не всегда последовательно, местами хаотично, но очень информативно и увлекательно.

Но не Кельном единым. Мы успели съездить в Берлин, где в офисе Yager Development внимательно ознакомились с Dead Island 2. Побывали в канадском Эдмонтоне — где разработчики из BioWare продемонстрировали нам массу новых геймплейных моментов из Dragon Age: Inquisition. Наконец, уже в Москве, прошли предрелизную версию Alien: Isolation, которая рассеяла наши последние опасения, что игра может оказаться неудачной. Это, наверное, лучший хоррор за последние года три — и уж точно одна из лучших игр про Чужого. Если не самая лучшая. В самые напряженные моменты редакторы, проходившие Isolation, визжали как поросята. А когда визжат взрослые мужики, повидавшие множество страшных игр, это отличный показатель качества... Наша предварительная оценка игре — десять визгов из десяти. А вот с сколько баллов игра получит — надеюсь, узнаете уже в следующем номере.

Еще один очень важный материал выпуска — статья про необычные сервисы цифровой дистрибьюции. Если вы пользуетесь только «Стимом», то узнаете много нового.

А еще в первом осеннем выпуске журнала вас ждет огромная пачка эксклюзивных превью, еще несколько спецматериалов, результаты детальнейшего тестирования NVIDIA Shield и много чего еще. Перелистывайте страничку и начинайте читать!

Ах да... Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, в этом номере у нас ударная доза оживлений. В дополнение к стандартному набору вас ждет несколько бонусов в разделе, посвященном gamescom, забавная мини-игра в статье про «Ведьмака», оживление рубрики «Кино», а также анимированные постеры. В общем — полная вакханалия, вседозволенность и веселье. Скачивайте приложение «Игромания Live» из App Store или Google Play, запускайте его, наводите камеру смартфона или планшета на странички, где есть значки оживления, и смотрите и играйте во все, что мы для вас приготовили.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Редакторы Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru Поповкин Денис
Программирование Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Геворг Акопян
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Новости Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов Георгий Власов
модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Данияров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков
Контент-редактор Евгений Колпаков
Звукорежиссер Анастасия Медкова
Режиссеры видеомонтажа Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: vozvrat@igromania.ru
Менеджеры Дина Ситдикова dina@igromania.ru; Юлия Поржежинская yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клаб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014
© Igromania, 1997-2014

Тираж 56467
Circulation 56467

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 30 сентября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №09 (204) 2014

gamescom 2014 На работу как на праздник

Alien: Isolation Чужой против жертвы

6-13 **НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ**
6 Игроки под микроскопом

14-21 **ИЗ ПЕРВЫХ РУК**
14 Alien: Isolation
17 Dead Island 2
20 Dragon Age: Inquisition

22-23 **ИГРА ЗА МИНУТУ**
22 DOOM

24-49 **В РАЗРАБОТКЕ**
24 **Рейтинговая система игровых рубрик**
25 Игромания рекомендует
26 Dreamfall Chapters
30 Sunset Overdrive
33 BattleCry
36 Borderlands: The Pre-Sequel
38 LittleBigPlanet 3
40 Hunt: Horrors of the Gilded Age
42 Pillars of Eternity
44 The Crew

46-69 **ЦЕНТР ВНИМАНИЯ**
46 Репортаж с выставки gamescom 2014
48 Это война
54 Ведьмак 3: Дикая охота
59 Might & Magic Heroes VII
60 Quantum Break
62 Until Dawn
63 Mortal Kombat X
64 Bloodborne
65 The Tomorrow Children
66 No Man's Sky
67 Shadow Realms
68 Tom Clancy's The Division
69 Batman: Arkham Knight

70-107 **ВЕРДИКТ**
70 Divinity: Original Sin
78 Risen 3: Titan Lords
80 Gods Will Be Watching
82 Shovel Knight
86 The Wolf Among Us: Season One
90 Spintires
94 World of Tanks: Blitz
96 World of Tanks: Xbox 360 Edition
98 EA Sports UFC
100 WildStar
102 Oddworld: Abe's Oddysee — New 'n' Tasty
103 The Walking Dead: Season Two Episode 4 — Amid the Ruins
104 Wayward Manor
105 Terrian Saga: KR-17
106 Мобильный дайджест

Алфавитный список игр в номере

80 Days 107
Aion 111
Alien: Isolation 14
Batman: Arkham Knight 69
BattleCry 33
Blade & Soul 111
Bloodborne 64
Borderlands: The Pre-Sequel 36
DayZ 109
Dead Island 2 17
Divinity: Original Sin 70
DOOM 22
Dragon Age: Inquisition 20
Dreamfall Chapters 26
EA Sports UFC 98
EVE Online 111
Gigantic 108
Gods Will Be Watching 80
HUNT 110
Hunt: Horrors of the Gilded Age 40
Lineage 111
Lineage 2 111
LittleBigPlanet 3 38
Might & Magic Heroes VII 59
Mortal Kombat X 63
No Man's Sky 66
Oddworld: Abe's Oddysee — New 'n' Tasty 102
Path of Exile 109
Pillars of Eternity 42
Quantum Break 60
RIFT 111
Risen 3: Titan Lords 78
Running Shadow 107
Shadow Realms 67
Shovel Knight 82
Spintires 90
Star Conflict 109
Star Wars: The Old Republic 111
Stash 111
Sunset Overdrive 30
Survarium 111
TERA Online — $236 млн 111
Terrian Saga: KR-17 105
The Crew 44
The Lord of the Rings Online 111
The Tomorrow Children 65
The Walking Dead: Season Two Episode 4 — Amid the Ruins 103
The Wolf Among Us: Season One 86
Tom Clancy's The Division 68
Toxikk 110
Until Dawn 62
Walking War Robots 106
Warframe 109
Wayward Manor 104
WildStar 100
World of Tanks 112
World of Tanks: Blitz 94
World of Tanks: Xbox 360 Edition 96
World of Warcraft 111
World of Warplanes 112
Ведьмак 3: Дикая охота 54

108-113 ОНЛАЙН
108 Дайджест онлайна

114-124 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
114 Интервью с руководителем студии Camouflaj Райаном Пейтоном
118 Чем живут разработчики f2p-игр
120 Выпусти пар

126-127 КИНО
126 Бегущий в лабиринте

128-153 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
128 Железные новинки
Тесты
136 Ноутбук Razer Blade
138 Моноблок MSI AG240 2PE
140 Мышка SteelSeries Rival
141 2.1-акустика Edifier S730
142 Материнская плата MSI Z97I Gaming AC
144 Монитор BenQ XL2720Z
146 Планшет NVIDIA Shield
152 Разумный компьютер за разумные деньги

154-160 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 9. Сентябрь
155 Сканворд № 9. Сентябрь
156 Видеопамять № 9. Сентябрь
159 Подведение итогов за № 7. Июль
160 В стиле Xbox. Итоги конкурса

КАЛЕНДАРЬ
157 Ведьмак 3: Дикая охота
158 The Crew

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Ведьмак 3: Дикая охота
Alien: Isolation

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Max Payne
EVE: Valkyrie
Dirty Bomb
Woolfe: The Redhood Diaries

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Destiny
Development ....2-я обложка
Ф-Центр .....3-я обложка
Cooper Media ..4-я обложка

В номере:
Бризантин 5
Двадцатый Век Фокс СНГ 29
ООО «КРИ» 125

Dead Island 2 Остров Калифорния

Dragon Age: Inquisition Соединяя лучшее

Divinity: Original Sin Клинок в руке, ведро на голове

Risen 3: Titan Lords Ролевые беспорядки

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Первый осенний!

Всем привет!

После завершения E3 индустрия традиционно впадает в летнюю спячку. Число игровых релизов стремится к нулю, и все, что остается игрокам, — мечтать о скорейшем приходе осени. Там уже и игр будет целая куча, и Xbox One до России официально доберется. Пока же мы продолжаем детально осваивать мастерство в War Thunder, путешествуем по онлайновым мирам Neverwinter и ArcheAge, а также вспоминаем лучшие игры прошлого в ретро-разделе. Помимо этого вас ждут мнения редакции по таким играм, как Murdered: Soul Suspect, Valiant Hearts, Spintires.

Клуб игропутешествий: Neverwinter, Долина Ледяного ветра

Очередной выпуск «Клуба игропутешествий» по вселенной игры Neverwinter.

Долина Ледяного ветра — край холодный и суровый. Вместе со съемочной группой «Клуба игропутешествий» мы собственными глазами увидим черный лед — таинственную и очень ценную субстанцию этих мест. И издалека подразним Бехолдера, одно из опаснейших существ, населяющих мир Невервинтера.

Клуб игропутешествий: ArcheAge, край москитов и лихорадки

«Клуб игропутешествий» продолжает изучать земли и жизнь обитателей Восточного континента ArcheAge. Не так давно наша съемочная группа покинула отроги Тигриного хребта, спускаясь по бурной и дикой речке Деби. Река бежит в приморской провинции, называемой Махадеби. Поселения харнийцев укромными островками теснятся среди бесконечного океана зелени, лиан и чешуйчатых гадов...

Игровые новости

Несмотря на летние месяцы, игровая индустрия продолжает подбрасывать интересные анонсы и новости. Пугает Alien: Isolation, радует Battleborn, герои Far Cry 4 отправляются в горы!

В этом выпуске: Alien: Isolation — новая порция страха и ужаса. Space Hulk: Deathwing — звездная пехота крошит

врагов. Эльфы, роботы, маги и пулеметчики сражаются спина к спине в мире Battleborn. Destiny — новые ролики по мотивам бета-тестирования. Assassin's Creed: Unity — как жилось в революционном Париже? Styx: Master of Shadows — гоблины как Сэмы Фишеры, только маленькие. Curse of Naxxramas — новая порция карт от Blizzard. Sacred 3 — снова охотимся на гоблинов. Эйб возвращается в Oddworld: New 'n' Tasty. Rainbow Six: Siege — скоростная перепланировка квартир на заказ.

Новости индустрии

Прошедший месяц ознаменовался большим количеством новостей о громких игровых экранизациях. Однако главными новостями стали необычные судебные процессы. Линдси Лохан все-таки пытается засудить Rockstar за Grand Theft Auto 5, а бывший панамский диктатор Мануэль Норьега, найдя себя в Call of Duty, тащит в суд Activision.

В этом выпуске: Линдси Лохан и Мануэль Норьега — новые судебные разбирательства. В играх BioWare может появиться полигамия. Steam побил рекорд посещаемости во время летней распродажи. Закрылась студия Airtight, сделавшая потусторонний детектив Murdered: Soul Suspect. В Microsoft проходят крупнейшие за всю историю сокращения кадров. Activision закрыла студию Neversoft, создавшую Tony Hawk's Pro Skater. Клифф Блежински основал игровой стартап. Samsung готовится анонсировать виртуальный шлем в сентябре — первая иллюстрация уже утекла в Сеть. Мрачные слухи ходят вокруг финансового состояния Crytek — из компании уходят разработчики. Голливуд экранизирует Thief. Роль Элли в фильме The Last of Us может получить Мэйси «Арья Старк» Уильямс. Warner Bros. собралась снимать фильм по мотивам Space Invaders. Короткометражный ролик Pixels сделают полноценным фильмом, в котором снимется Питер «Тирион» Динклэйдж. NVIDIA выпускает планшетную игровую систему. У виртуальной платформы Omni появился конкурент. Land Rover показывает концепцию виртуального лобового стекла. На «Кикстартере» собрали полсотни тысяч долларов на картофельный салат.

Игровая культура

Главными культурными событиями месяца по-прежнему остаются машинимы, музыкальные клипы, смешные мультфильмы по игровым мотивам, скульптуры, картины, иллюстрации и прочие образцы творчества. Специально обученные мы отобрали для вас только самое лучшее!

В этом выпуске: испанцы пересняли трейлер GTA 5 в Мадриде. Ирландские исполнители вдарили славянский рок в песне про Геральта из «Ведьмака». Инженер портировал «Тетрис» на собственное пузо. Турели из «Портала» исполнили вступительную тему «Игры престолов». Поляки приспособили Oculus Rift, чтобы воплотить в жизни вид от третьего лица. Игровые персонажи захватывают спальню в новом видео от Pixel Storm. Сериал Mario Warfare завершился неожиданным сюжетным поворотом. Аэропорт Франкфурта стал имперской базой из «Звездных войн». По мотивам Terraria начали снимать сериал. Игровые художники устроили выставку виртуальных камней собственного изготовления. Полет на ракете — новый ролик о Team Fortress 2. Пятнадцатилетний скульптор прославился, сделав из LEGO сцену из BioShock Infinite. GonzoSM снова взялся за свое и снял кровавый ролик по мотивам League of Legends. Исполнительница Тэйлор Дэвис играет на скрипке мелодии из The Last of Us. Марвеловские «Мстители» стали восьмибитными в очередном видео от CineFix. Dota 2 — почему опасно увлекаться народным траволечением.

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Подробно обо всех картах, доступных на сегодняшний день для танковых боев. Какие точки занимать первыми. Какие хорошие тактические позиции есть у каждой из двух сторон. По мере введения в игру новых карт мы, конечно, будем отыгрывать и разбирать их в отдельных видео.

— Говоря о меткой стрельбе, мы до сих пор обходили стороной один немаловажный случай: когда цель — вы. Как не погибнуть при атаке лоб в лоб? Как сбросить преследователя с хвоста, а в идеале — тут же превратиться из жертвы в агрессора? Объясняем, в буквальном смысле на пальцах.

— А вы, кстати, знаете, что в War Thunder есть одиночные режимы игры? И отдельные миссии, и целые кампании? Ну и плюс полигон — для тренировок и экспериментов.

Десятка лучших летних игр

Время скоротечно. Этот факт особенно заметен в летнюю пору. Не успели мы порадоваться приходу самого жаркого времени года, как уже осень подступает со своими холодами и дождями. В конце августа самое время вспомнить лучшие дни отдыха. А для тех, у кого лето выдалось не самым запоминающимся, есть другой вариант. Вспомнить лучшие летние игры! Высококлассные гонки на итальянских трассах, исследование и колонизацию островов Тихого океана, перестрелки в жаркой Бразилии. Игровая индустрия предлагает массу способов отлично провести виртуальный отпуск, а мы выбрали самые интересные приключения на фоне моря, песка и джунглей. Встречайте — десятка летних игр!

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Начнем наш экскурс в историю с двадцатилетней отметки. Sid Meier's Colonization — очередная шедевральная стратегия от Сида Мейера, на этот раз о колонизации Америки. Добавим немного ужасных воспоминаний о Nocturne — survival horror 1999 года выпуска. Чтобы избавиться от боли, советуем мясной польский шутер Painkiller, вышедший десять лет назад. Замыкает подборку одна из лучших игр 2009 года — Assassin's Creed 2.

В этом выпуске:

- **Sid Meier's Colonization**
- **Nocturne**
- **Painkiller**
- **Assassin's Creed 2**

Легче бросить курить, чем с раком жить

- Способствует снижению тяги к никотину
- Оказывает успокаивающее действие
- Помогает контролировать аппетит и не набирать лишний вес

РЕКЛАМА

materia medica

Горячая линия:
+7 (495) 681-93-00,
+7 (495) 681-09-30

www.brosay-legko.ru

ЛЕГЧЕ БРОСИТЬ, ЧЕМ КУРИТЬ

Регуд. № ЛСР-007178/10-260710

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ. ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ

Игроки под микроскопом

Изучаем, что такое датамайнинг: история про то, как игровая индустрия пыталась разложить геймплей на цифры и формулы и как разработчики искали рецепт идеальной игры, но так его и не нашли.

Мы живем в век информации, и, если наши действия оставляют хоть малейший электронный след, можно быть уверенным: эти следы собираются, сортируются и укладываются на хранение в базы данных.

Возможно, этими данными никто не заинтересуется. Возможно, их сотрут через несколько месяцев или лет как устаревшие. И все-таки все современное сообщество, кроме разве что китайских крестьян да африканских аборигенов, живет под гигантским электронным колпаком, который накапливает статистические данные и в любой момент может извлечь на свет любого индивидуума и разглядеть его под цифровым микроскопом.

Например, все сайты, что вы посетили, записаны на сервере провайдера, и любая спецслужба за минуту может составить ваш психологический портрет, определить круг знакомств и интересов, а порой даже узнать о ваших привычках и распорядке дня. К счастью, конституции, законы и прочие демократические глупости пока хранят частную жизнь граждан от любопытных глаз, хотя запретить собирать доступную информацию они не могут.

Этим пользуются создатели игр и онлайновых сервисов, которые давно и тщательно выискивают всю возможную информацию и используют ее. Как и зачем? Об этом и пойдет наш сегодняшних рассказ.

Ложь, большая ложь и статистика

Статистика и экономика неразрывно связаны между собой, — люди издавна подметили, что строить планы лучше на основе точных цифр, а не на «чутье», гаданиях и предположениях. Сначала собирали самую основную статистику типа объемов продаж, а с появлением более-менее мощных компьютеров движение товаров полностью поставили под электронный контроль. Знаете, что было куплено в 8:01 утра 26 июня 1974 года на кассе супермаркета Marsh в городе Троя, штат Огайо? Это была жевательная резинка Wrigley's Juicy Fruit, 67 центов за пачку. Эта жвачка стала первым товаром, проданным с помощью системы электронных штрихкодов.

Компьютеры начали анализировать огромные объемы данных, сводя миллиарды и триллионы цифр статистики в понятные графики, извлекая из потоков информации самую ее суть. Примерно в то же время родилась игровая индустрия, и долгое время разработчики не обращали на такую статистику никакого внимания. Игровой студии не нужны цифры, которые интересны производителю копченой колбасы. Продажи игр эти цифры не увеличат — для этого саму игру нужно сделать лучше, — а тут нужна статистика не из торговых сетей, а напрямую от игроков.

Некоторые считают, что такие данные начали собирать только вместе с широким распространением интернета и появлением онлайновых игр, но это ошибка. Собирали ее и раньше, старым добрым способом, использующимся и поныне, — вручную. Создавали фокус-группы, изучали поведение тестеров, читали отзывы игроков.

Штрихкод и электронный чип на овечке: сегодня весь мир включается в гигантскую систему полного информационного контроля. Даже людям начали выдавать электронные биометрические паспорта.

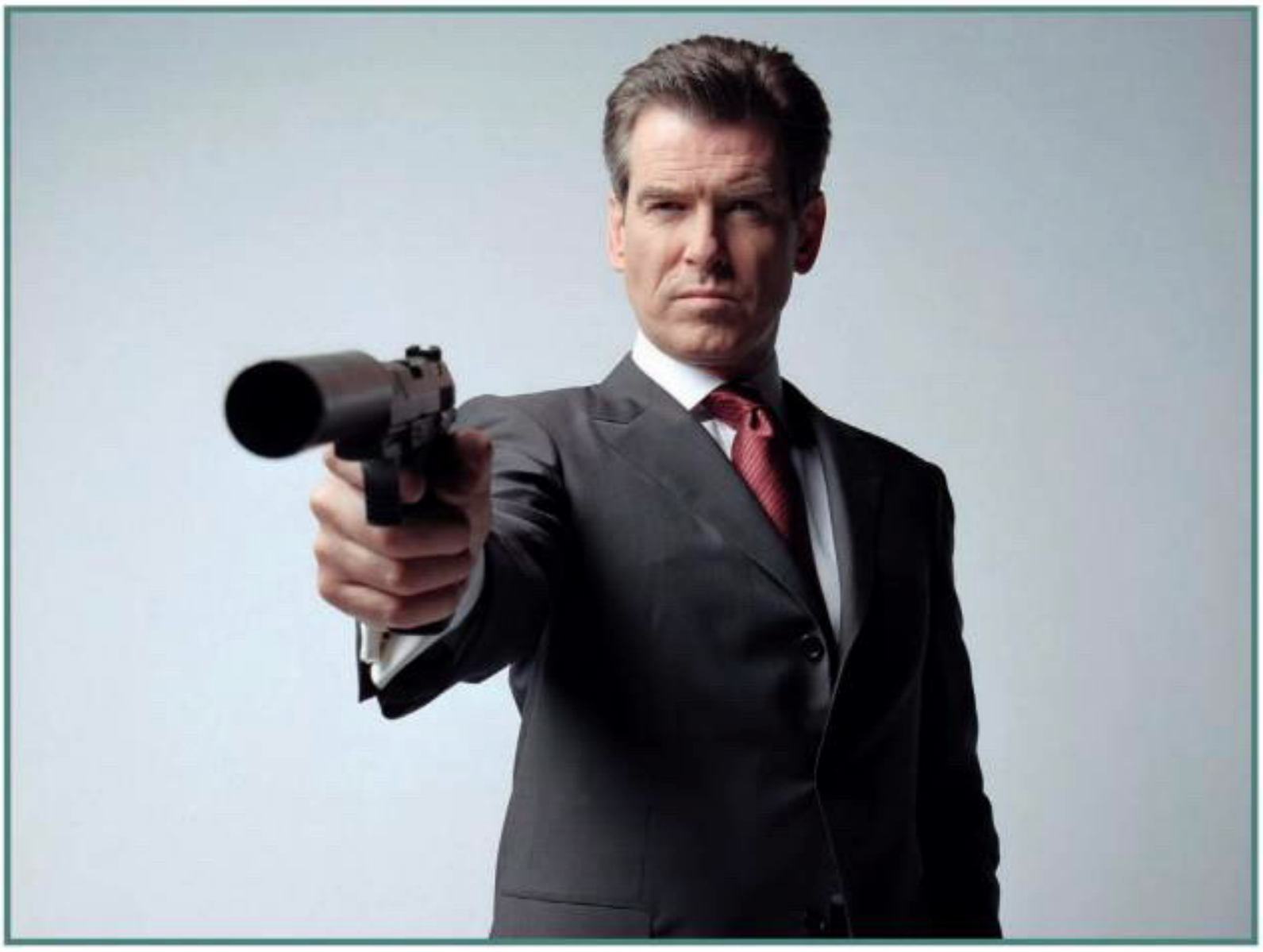
К сожалению, эти средства имели существенный недостаток: они были ограничены (десятки, максимум сотни участников), а в случае сбора отзывов — еще и необъективны. Игроки не всегда могут точно описать свои ощущения от игры, свои предпочтения, мотивацию, и это еще в лучшем случае. В худшем — они просто врут. Каноничный пример: среди мужчин провели опрос, сколько пива они пьют, а затем проверили их мусорные бачки. Выяснилось, что они занижали реальное количество выпитого пива в два раза.

Зачем? Да просто так. Человек несовершенен, это его суть. Разработчикам требовались более точные и объективные инструменты. И тут уже без интер-

В 2008 году появился термин «большие данные» (по аналогии с фразами экономического жаргона «большая нефть», «большая руда») — огромные потоки информации, которые человек уже не в состоянии обработать без помощи компьютеров.

Создатели «Улицы Сезам» сажали детей перед двумя экранами, на одном шла передача, а на другом — яркие отвлекающие слайды. Так психологи определяли, какие моменты увлекают ребенка, а какие кажутся скучными. Датамайнинг образца 1970-х!

Шпионо мания



У традиционных систем датамайнинга есть одно слабое место: они не могут собирать данные об игроке, а только лишь о его действиях. Надо ли говорить, что разработчики всячески стараются исправить этот недостаток! В самых комфортных условиях находятся социальные сети, которые зачастую знают о своих клиентах всю подноготную: пол, возраст, знакомства, круг интересов. Только с разработчиками они этой информацией делятся не слишком охотно — хлопот не оберешься.

Несколько отстают от них онлайновые сервисы, хотя тоже стараются на полную, — до сих пор не забыт скандал с сервисом Origin, сканирующим компьютер на предмет наличия программ и даже пытающимся получить данные с мобильных телефонов. Особенно это поразило немцев, потому что пользовательское соглашение Origin, позволяющее проворачивать такие штучки, вообще не соответствует законодательству Германии. EA опровергла обвинения в шпионаже и заверила всех, что собирает только те данные, которые нужны для работы сервиса. А заодно подправила немецкий вариант соглашения. Вот только перестала ли компания «собирать нужные данные»?!

Впрочем, дальше всех собиралась пойти Microsoft со своим Kinect. Предполагалось, что сенсор будет пристально наблюдать за жизнью игрока — есть ли у него семья, сколько времени он проводит перед телевизором и даже какие эмоции испытывает. Все это могло поспособствовать более точному подбору целевой рекламы. Но после прошлогоднего скандала Microsoft, похоже, решила отказаться от этих планов, а жаль. Такие возможности пропадают! Потер кадык — вот тебе реклама пива, зевнул — вот тебе реклама кровати, опробовал вместе с девушкой свежекупленную кровать — вот тебе реклама памперсов и детских колясок. Прогресс!

Naughty Dog занималась датамайнингом еще в середине девяностых, когда делала Crash Bandicoot. Игра тестеров записывалась на карту памяти и анализировалась, что помогало устранить сложные места.

Дмитрий Ножнин о системе предсказаний Aion: «В шесть утра уже знаем почти наверняка о наших вчерашних новичках в Aion — увидим ли мы их сегодня в игре или нет. И можем действовать, пока еще не поздно».

33 часа — таково среднее время прохождения Mass Effect 2, но некоторые проходили вдвое дольше. Двое прошли игру 28 раз, а 50% так и не дошли до финала. 80% предпочли играть за мужчину. Данных много, но как их использовать?

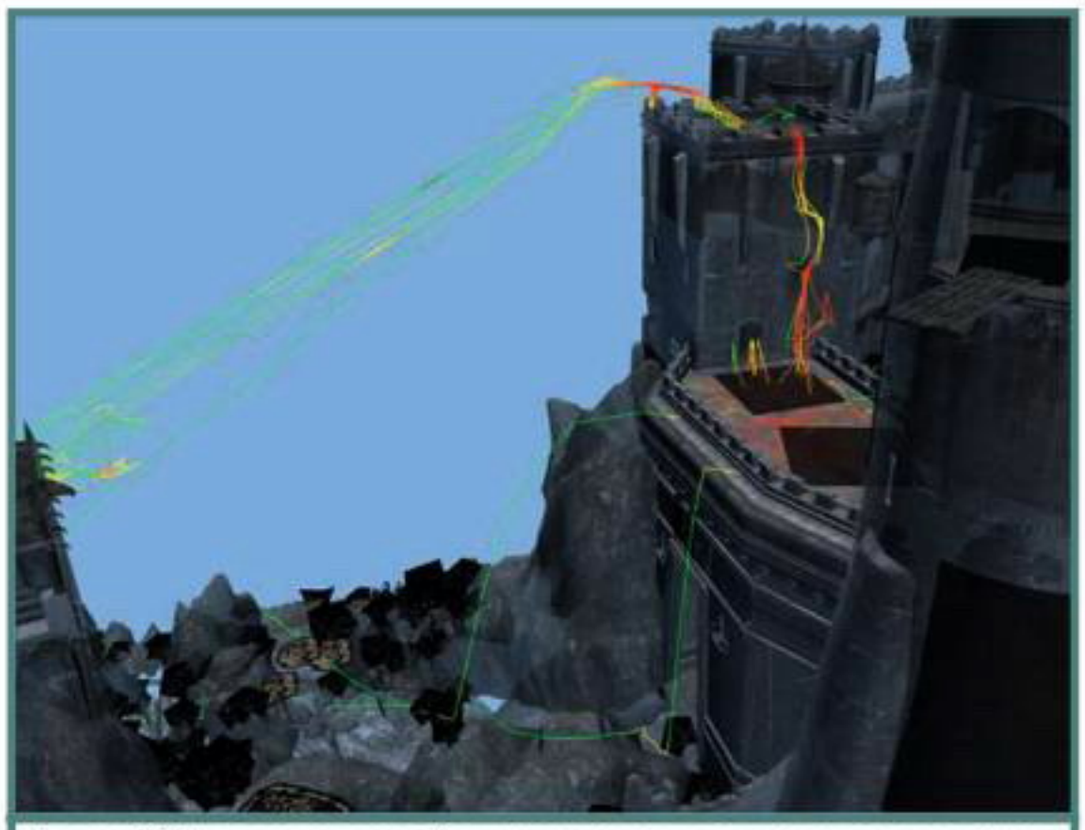
Благодаря датамайнингу упростилось тестирование игры. Так, в Halo 3 на уровне «Джунгли» игроки часто терялись, и, несмотря на полную линейность прохождения, студии пришлось обозначить «коридор» более явно.

нета было не обойтись. С появлением ММО игровая индустрия начала учиться делать игры не на глазок, а на точной научной основе, на проверенных формулах.

Сперва тысячи, потом десятки тысяч, а затем миллионы и миллионы игроков попадали под самое пристальное изучение. Вместе они наигрывали даже не миллиарды, а триллионы часов. Перед разработчиками открылся воистину бесконечный простор информации, которую надо было собрать, изучить и сделать из нее далеко идущие выводы. Процедуру обработки таких данных стали называть «датамайнингом», от слов data (данные) и mining (рытье, добыча полезных ископаемых).

Роем данные!

Появление ММО стало для игровой индустрии «информационной революцией» сравнимой с той, которую вызвало появление штрихкодов на товарах. Теперь разработчики могли буквально стоять за плечом игрока, наблюдая за каждым его шагом. Более того, они могли не только собирать данные, но и применять их на практике. Обычные игры делают один раз, ММО обновляется с каждым патчем. Собрав и проанализировав информацию, можно внести в игру изменения и проверить верность сделанных выводов. Цифры не сошлись — значит, где-то ошиблись. Меняем решения, пересматриваем свои формулы и проверяем снова.



Движок DNA позволяет разработчикам смотреть данные непосредственно в игре. Здесь, например, запись перемещения восьми игроков. Шестеро пошли куда нужно, а двое заплутали.

Игроки превратились в идеальных подопытных кроликов. Пример из современной жизни. Если верить разрозненной информации из Сети, в 2010 году, когда Innova запускала в России Aion, перед отделом аналитики поставили задачу — научиться точно предсказывать уход игроков. Казалось бы, задача малореальная. Кто знает, что у игрока на уме? Когда захочет, тогда и бросит!

Надо сказать, что первая созданная модель предсказаний действительно с позором провалилась. Ее точность составляла около 50%, то есть была ничуть не лучше подбрасывания монетки. Сменили подход, еще раз проверили — тут-то точность сразу подскочила примерно до 70%. Затем проверили еще один вариант, начали вносить разные уточнения… Шаг за шагом, меняя формулы, ища ключевые параметры (число убитых монстров, выполненные задания, время прохождения уровня и десятки других), всего за два месяца команда довела точность модели до 90-95%. То есть пользователь еще сам мог не знать, будет он продолжать играть или нет, а разработчики безошибочно подмечали в нем потерю интереса к игре!

Ближе к концу двухтысячных датамайнинг начал применяться и в обычных играх. Например, в 2007 году BioWare собирала статистику по ачивкам Mass Effect. Информация оказалась полезной, но совершенно недостаточной, а потому во вторую часть они внедрили довольно обширную систему датамайнинга, которая выдала им очень интересные данные. Оказалось, что полное прохождение сюжетной кампании Mass Effect 2 осилил лишь каждый второй! Кроме того, игроки пропускали в среднем 15% всех диалогов, которыми так гордились разработчики, а из всей кучи классов львиная доля пользователей выбрали солдата.

«Класс солдата был более популярен, чем все остальные

Ученые любят StarCraft: куча реплеев, подходящий жанр. Совсем недавно исследованию подвергли старенький StarCraft: Brood War — пытались вычислить выигрышную тактику боя и научить ИИ предсказывать действия человека.

В EVE Online пристально наблюдают за массовыми битвами. К примеру, данные показали, что стрельба дронов серьезно нагружает сервер. Проблему решили просто: дроны стали стрелять в два раза реже, но в два раза сильнее.

Интеллигентные боты

Проблема создания реалистичного искусственного интеллекта наталкивается на одну непреодолимую проблему, а именно — полное отсутствие интеллекта, притом что искусственности хватает за глаза. Все, что есть в распоряжении разработчиков, — это скрипты да несколько алгоритмов на разные случаи жизни. Ни Терминатора, ни даже завалящего R2D2 на такой базе не построить. Однако датамайнинг открывает перед программистами интересную перспективу — обучающийся и даже самообучающийся ИИ.

Примитивные варианты подобного ИИ существуют и сейчас — например, в игре «Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград». Разработчики собрали реальных игроков и провели опрос, как бы они поступили в разных боевых ситуациях, какие решения бы приняли и какие фигуры пилотажа использовали для достижения цели. Ответы заложили в систему ИИ, что позволило им вести себя более-менее реалистично.

Перспективы такого метода огромны. Если создатели «Ил-2» опросили всего несколько человек, то с датамайнингом можно закладывать в ИИ решения миллионов игроков, позволяя ему адекватно реагировать на тысячи самых разных ситуаций. В теории ИИ сможет и сам пополнять свою базу данных, наблюдая за людьми и перенимая у них тактические и стратегические приемы. К сожалению, пока такие системы существуют лишь на страницах научных трудов и вряд ли скоро доберутся до реальных игр.

классы, вместе взятые. Узнав это, мы начали думать о том, как использовать такую информацию в новых играх. Хорошо ли это или проблема? Должны ли мы пересмотреть остальные классы и найти способ сделать их не менее востребованными? Задавая себе такие вопросы, мы можем делать наши игры лучше», — заявил тогда исполнительный продюсер Кейси Хадсон.

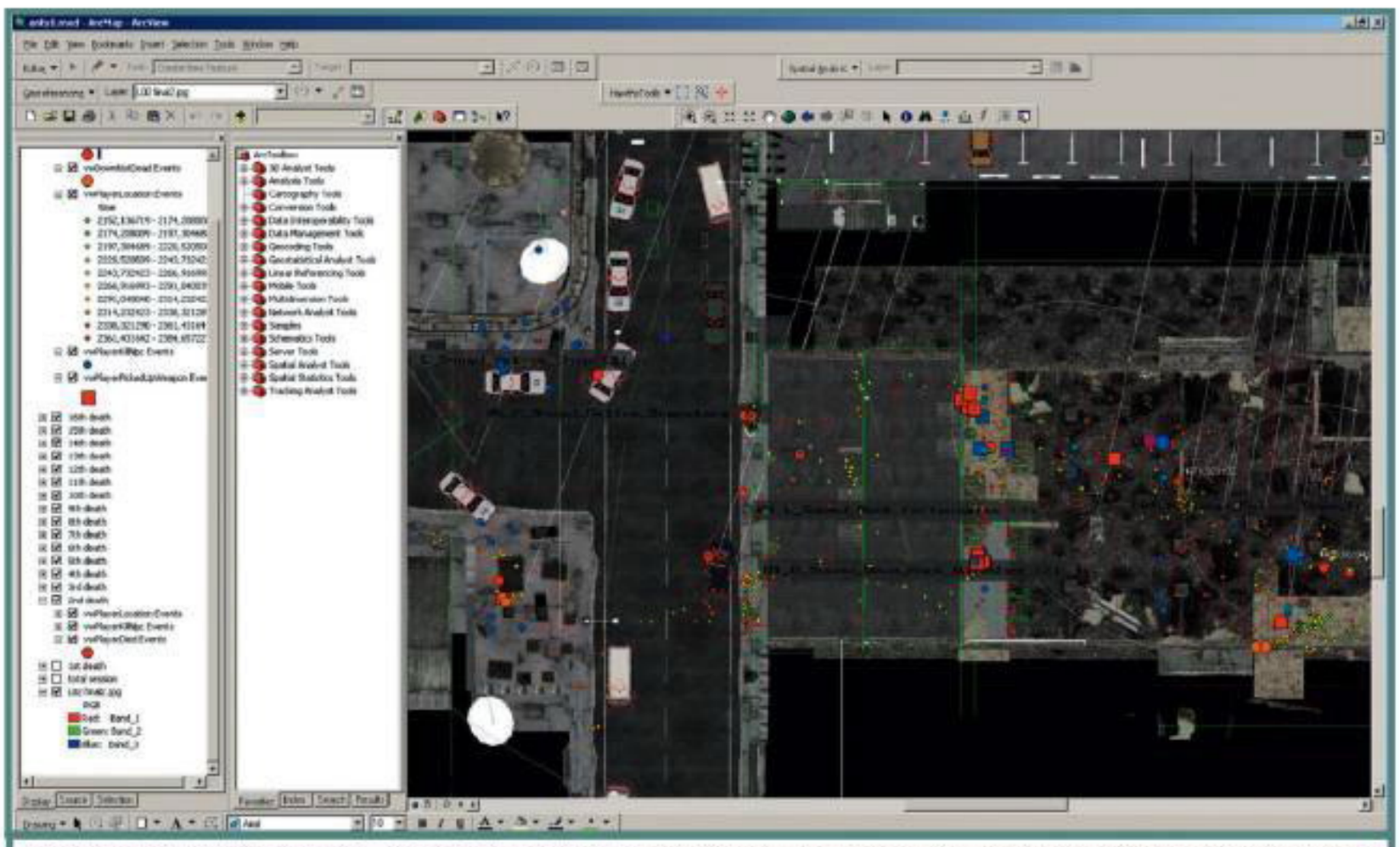
Наука датамайнинга быстро развивалась. Оказалось, что для сбора данных вовсе не нужно быть разработчиком и иметь доступ к серверной статистике. Строго говоря, интернет тоже был не обязателен. В играх все чаще начала появляться возможность создавать так называемые реплеи, то есть цифровые записи игровых сессий. Появились целые социальные сети, где игроки выкладывали свои реплеи, хвастаясь удачными матчами.

Для пользователей такие архивы были местом для решения вопроса «у кого длиннее», зато для ученых это была кладезь ценной информации. К примеру, канадский Университет имени Саймона Фрейзера благодаря реплеям сумел провести анализ игр почти 3500 пользователей StarCraft 2. Их не интересовали вопросы увеличения доходов или привлечения игроков, которые обычно волнуют игровые компании. Университет преследовал чисто научные цели: провести масштабное исследование и выяснить, чем отличается «нуб» от хорошего игрока, чем хороший игрок отличается от профессионала и чем профессионал отличается от чемпиона.

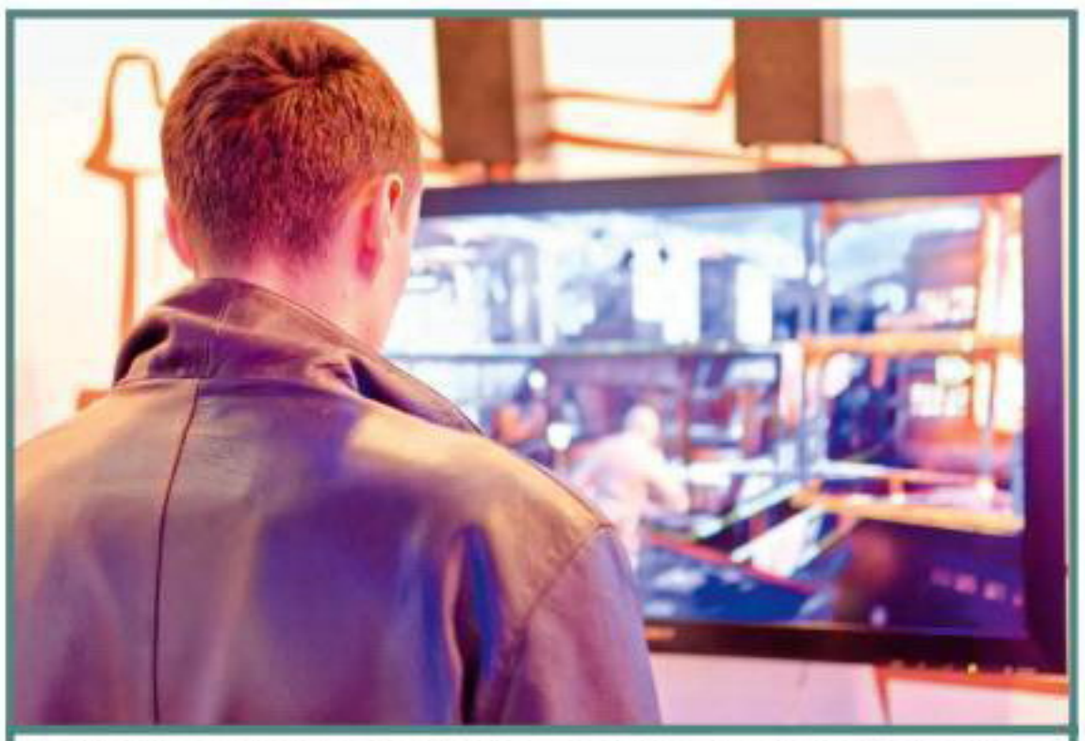
Ничего нового, правда, они не открыли. Выяснилось, что секретов никаких нет, а чемпионы играют лучше благодаря опыту. Причем опыт был важен не столько в плане знания тактики и разных приемов, сколько в плане доведения до автоматизма операций по управлению армией. То есть человек просто «разгружает» сознание и делает большинство действий практически на подсознательном уровне — благодаря этому скорость выполнения действий вырастает аж в два раза, кроме того, голова «освобождается» для анализа обстановки и принятия действительно важных стратегических решений. Вот и весь секрет успеха.

Исследование в равной степени затронуло все группы игроков: 20% испытуемых было из Бронзовой лиги, столько же из Серебряной, Золотой и Платиновой, 18% из Бриллиантовой и 2% из лиги Мастеров. Реплеи обычных игроков они собирали путем привлечения добровольцев из игрового сообщества, а вот связаться напрямую с профи было, конечно, проблематично. Тут-то и помогли общедоступные архивы с реплеями самых известных киберспортсменов.

К концу двухтысячных понятие «датамайнинг» все чаще начало замещаться термином «телеметрия», потому что речь шла уже не просто о сборе статистики — разработчики получили возможность разложить игровой процесс на



Для студентов и ученых игры — это не развлечение, а ценные научные данные. Вот, например, модуль по сбору статистики из Kane & Lynch 2. Игра поучаствовала в серьезном научном исследовании. А уж сколько диссертаций по играм защищают!



Если долго смотреть на компьютер... компьютер начнет смотреть на тебя. «Шпиономанский» Kinect показал, как сильно компании заинтересованы в изучении игрока, и, хотя первая попытка встретила отпор, за ней неизбежно последует вторая...

Испугались Kinect? Ничего, контроллеры на базе электроэнцефалографии уже умеют распознавать реакции человека — возбуждение, скуку, разочарование и другие. Так что скоро компьютеры научатся получать информацию напрямую из мыслей!

атомы и молекулы. В качестве типичного примера можно привести EVE Online, на серверах которой заработала новая система сбора и анализа данных.

CCP Games и раньше могла получать статистику, но в очень примитивной форме — например, фиксировать, что игрок подал запрос на гиперпрыжок флота космических кораблей и что на обработку этой информации у сервера ушло 335 миллисекунд. Теперь же эти данные тесно привязаны к ядру игры, система по полочкам раскладывает, на что именно у сервера уходит такая прорва времени — целая треть секунды!

Сотрудник студии смотрит в графики и выясняет, что сервер занят в основном обработкой опроса кораблей, входящих в состав флота, на предмет их максимальной скорости в гиперпространстве — на это уходит аж 300 миллисекунд. Столь подробный анализ позволяет максимально ускорить код, выявить и исправить все слабые места. В данном случае все в порядке: прыжки флота достаточно редкая вещь, оптимизировать их не надо.

Еще более сложную систему телеметрии под названием DNA создали в Ubisoft, чтобы отслеживать действия пользователей в играх серии Assassin's Creed. Пути перемещения, количество заработанных и потраченных денег, время прохождения, успехи и провалы, смерти и рекордные результаты — фиксируется абсолютно все.

Вот за столом сидит рядовой геймдизайнер и смотрит на график выполнения миссий. Кривые линии обозначают количество попыток, провалов и смертей. На некоторых миссиях видны пики — количество провалов резко возрастает. Повод проверить, в чем тут дело. Разработчик открывает карту и смотрит, где игроки терпят поражение чаще всего. Проблемные места видны сразу: на плане локации, утыканному зелеными и желтыми точками, пара мест светится тревожным красным светом. Миллионы цифр сводятся в интуитивно понятную картинку, которая не только облегчает работу, но и удешевляет создание игры. Без этой системы пришлось бы полагаться только на мнение тестеров, а ведь они профи! Пройдут все сложные места и даже глазом не моргнут. Не говоря уж о том, что им зарплату надо платить.

Система DNA используется как во время создания игры, для отслеживания деятельности тестеров и разработчиков, так и после релиза, чтобы студия могла оперативно выявлять и устранять в патчах различные проблемы. Также DNA помогает определить, в каком направлении развивать серию, какой загружаемый контент предпочитают пользователи. Данные DNA, полученные в Assassin's Creed, используются и в других играх издательства.

Так что же, время праздновать победу? Датамайнинг облегчает труд разработчикам и делает игроков более счастливыми?

Копать или не копать

Вышеприведенные случаи могут показаться примерами успешного применения датамайнинга на практике, доказывающими его полезность и необходимость. Однако все далеко не так радужно, как хотелось бы. Научившись предсказывать уход игроков из Aion, аналитики Innova так и не смогли ответить на вопрос «как это исправить». Изучили 60 факторов, теоретически способных повлиять на это решение! Ни один не подошел.

Получился парадоксальный результат: разработчики точно фиксируют, что игрок начал терять интерес к игре, даже могут дать ему персонально толковые советы, что ему следует изменить, чтобы играть более результативно и получать больше удовольствия. Только гоняться за каждым игроком и объяснять ему, как играть и как качаться, не вариант. В то же время придумать, как изменить игру, чтобы в нее играли больше, а уходили меньше, разработчики так и не смогли.

У BioWare и Mass Effect тоже сложилось не слишком удачно. Несмотря на оптимистичные заявления Кейси Хадсона насчет того, что датамайнинг позволяет им делать игру лучше, третья часть Mass Effect вызвала шквал критики и даже породила небольшой скандал. Как тут не привести другую цитату Хадсона: «Статистика не может дать вам верный ответ, она лишь помогает вам начать задавать себе верные вопросы».

Самое интересное, что пионеры датамайнинга не слишком увлекались его использованием не только потому, что не умели им как следует пользоваться, но и потому, что понимали всю опасность

Более 8 миллионов 700 тысяч цифр сведены в понятную картинку — так выглядит статистика перемещений 138 игроков по карте Рима в Assassin's Creed: Brotherhood в течение 1200 игровых часов.

На практике девелоперы работают с куда менее красивыми картинками. Сравните: «гламурная» картинка для презентации, а в углу — реальная статистика мест по провалу одной из миссий в Assassin's Creed: Brotherhood.

Море данных

Фото: Brocken Inaglory

Хотя считается, что технологии могут развиваться бесконечно, занимающиеся датамайнингом люди говорят, что возможности по сбору информации уже далеко опередили потребность в ней. «Это даже забавно. Чем больше организация узнает о себе и своих клиентах, тем меньше они понимают, что делать со всей этой кучей цифр. Все знают, что в наше время информация — это самое главное. Но они просто не могут найти ей осмысленное применение», — говорит Усама Файад, глава датамайнинговой компании digiMine.

Разработчики игр столкнулись с точно такой же проблемой. «Даже сейчас наши системы сбора данных выдают слишком много информации. Я бы сказал, что теперь вся соль датамайнинга заключается не в информации, а в знаниях, которые можно из нее извлечь», — говорит Кристиан Седжерстрейл. В общем, машины свою работу сделали, буквально утопив игровую индустрию в море цифровых данных. Остается со всем разобраться, научиться плавать в этом море и извлекать из него вкусную рыбешку. Только делать это придется самостоятельно — в этом деле машины нам уже не помогут.

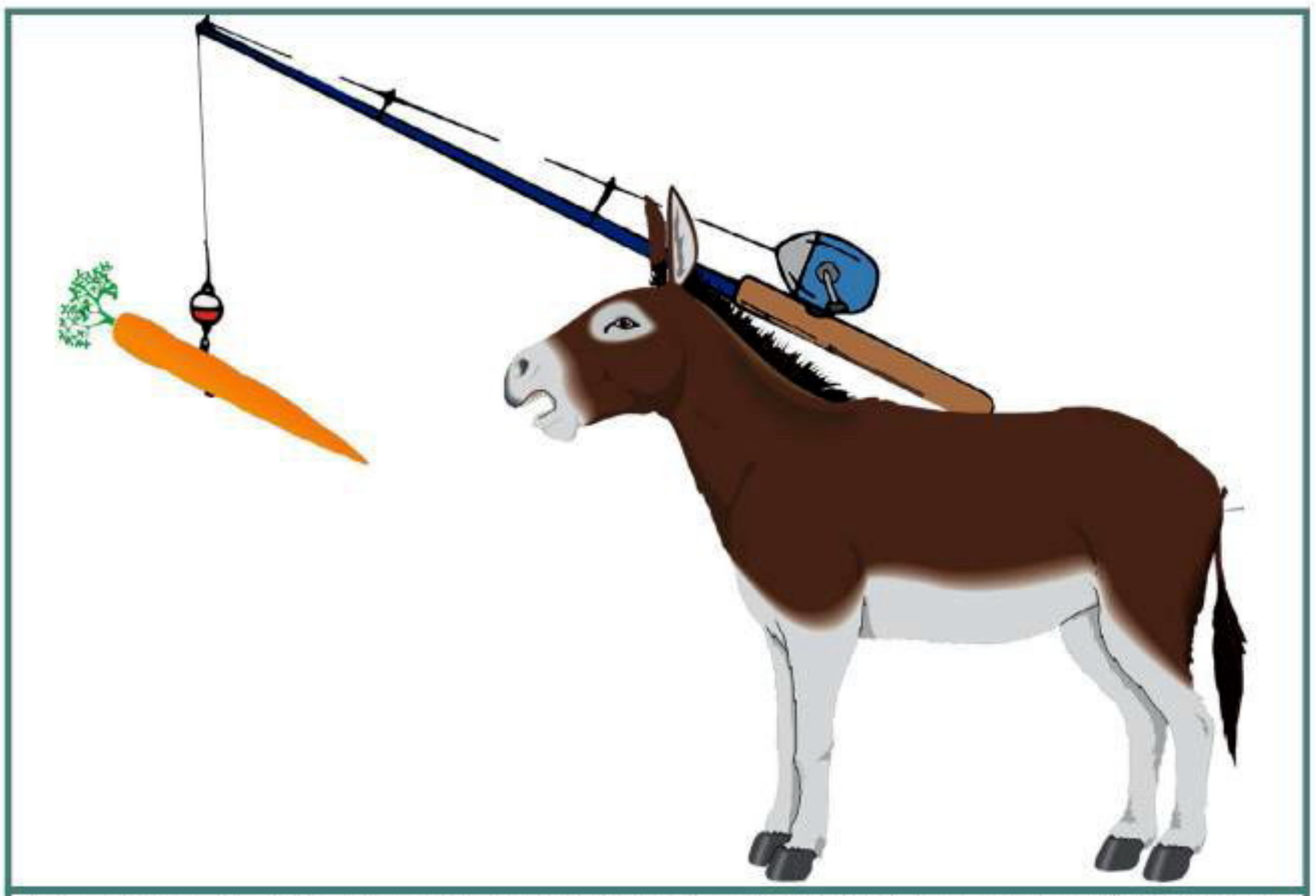
«механического» подхода к оценке игры. Они предупреждали: датамайнинг не панацея. Это всего лишь цифры. Только игрок может быть истиной в последней инстанции. Если цифры говорят вам, что в игре есть баланс, а игрок говорит, что его нет, — кто прав?

«Игроки могут заблуждаться, могут быть предвзяты в вопросах баланса, их восприятие игры может быть незрелым, а отзывы — противоречивыми. Но только игроки могут судить об игре. Это кажется парадоксом, но на деле все совершенно логично. Эмоциональная реакция игрока всегда истинно отражает положение дел. Из цифр вы можете добыть знание. Но цифры не добавят вам мудрости. Вы должны тщательно изучить результаты и решить, нужно ли исправлять дисбаланс или стоит оставить его в покое», — писал более десяти лет назад геймдизайнер Дэвид Кеннерли.

Только подумайте — более десяти лет назад! Мог ли он предсказать, что в будущем эти очевидные вещи будут забыты и на форумах онлайновых игр пользователи будут в бешенстве трясти доказательствами, что вон те орки «нагибают», этот дробовик «отстой», а вон те танки вообще в игре не нужны. А разработчики будут лениво отмахиваться от этих утверждений со словами «у нас со статистикой все в порядке».

Доходит до настоящего маразма. Великая Статистика сказала, что в сессионных играх нужно делать короткие матчи, потому что от длинных, видите ли, игроки устают. И все! Разработчики восприняли эти данные как истину в последней инстанции. Как священные письмена, начертанные огненными буквами в небесах. Все начали заботиться о том, чтобы игрок ни в коем случае не перетрудился и не играл дольше десяти минут подряд. Одни закладывают это в концепцию игры, другие начинают переделывать свои игры, чтобы угодить Великому Богу Статистики. Вспомнить хотя бы War Thunder, создатели которого ради уменьшения времени сессий кардинально перекроили аркадный режим.

И плевать, что в Dota, создавшей новый жанр, сражения длятся по часу! Это помешательство не миновало даже создателей League of Legends, самого успешного представителя жанра MOBA: в студии почесали головы, решили, что «ну не могут же цифры врать», и тоже создали режим с короткими матчами. Если кому интересно — попытка провалилась, режим популярным так и не стал. Ситуацию это, впрочем, не изменило. Современные геймдизайнеры всерьез пишут статьи, в которых упоминают шедевры ти-



Если обычные разработчики изучают поведение людей, чтобы делать игру лучше, то создатели f2p изучают и то, как управлять поведением человека, чтобы он платил больше денег. Задача сложная, но силы на ее решение брошены огромные.

Датамайнинг иногда используют для индивидуальной подстройки сложности. Игра сама оценивает: если игрок просто настоящий Бэтмен, то все по хардкору, а если беспомощен, как маленькая девочка, можно немного поддаться.

Больше всего датамайнинг востребован в бесплатных играх: надо сбалансировать экономику и прокачку, обустроить магазин, отследить реакцию игроков… Точные и своевременные данные нужны им как воздух.

па StarCraft в виде примера того, как не нужно делать игры: чересчур сложно, чересчур долго.

Вам может показаться, что это уже сплошной сюрреализм, но на деле разработчики поступают так не от того, что все они идиоты. Их действия обоснованы. Для заработка нужна массовая аудитория, массовой аудитории действительно не нравятся долгие игровые сессии, ну а StarCraft… Если настолько уверен, что делаешь хит уровня Blizzard, можешь жить своим умом, а вот остальным опереться на данные статистики будет надежнее.

Так все-таки — копать или не копать?

В чем же заключается темная сущность датамайнинга? Когда он перестает быть полезным инструментом для улучшения игры и превращается в заразу, которая отключает мозги геймдизайнерам? Вернемся снова к самому первому примеру с Aion и работавшей с его серверами командой аналитиков: интересным моментом является то, что у сотрудников не было серьезного опыта работы с датамайнингом, все их знания ограничивались парой книжек по этому вопросу. Тем не менее они справились и показали отличный результат.

В этом кроется главная сила и главная опасность работы с цифрами. У цифр нет души, цифры никогда не лгут и никогда не меняются. В мире цифр все упорядочено, они всегда подчиняются одним и тем же правилам. Если у вас есть формула для решения задачи, не важно, кто вы — забывший таблицу умножения гуманитарий или математический гений. Результат будет один и тот же. Нужно просто ввести в формулу нужные данные, и компьютер сам выдаст верный ответ.

Именно это и привлекло западную игровую индустрию, которая в начале XXI века начала гонку бюджетов. Издатели не хотели полагаться на гадания, предположения и чутье геймдизайнеров. Им недостаточно было слова разработчиков «игру надо делать так», им требовались твердые доказательства — цифры, графики, результаты опросов фокус-групп. Все то, что гарантировало им возврат многомиллионных вложений. И чем больше росли бюджеты, тем более веские доказательства им требовались.

Мы уже разбирали этот вопрос год назад, в статье «К западу от востока», где рассказывали о разных путях развития восточной и западной игровой индустрии. Маленькая выдержка из того материала: «Геймдизайнеры… товар штучный, их еще не научились клепать на конвейере. Более того, все эти гении имели очень плохую привычку сдуваться после создания пары шедевров. В отличие от восточных коллег, западные разработчики всегда знали, что бизнес, построенный на индивидуальностях, — это плохой бизнес. Они никогда не полагались на вдохновение, делая свои игры на основе инструкции, графиков, опросов и отчетов аналитиков. Может, их играм недоставало души, зато делались они быстро, качественно и для всех, а главное — приносили прибыль. Когда началась гонка бюджетов, западная индустрия оказалась в своей стихии: чем больше росла стоимость разработки, тем меньше издатели могли позволить себе рисковать и тем меньше была их вера в гениальных одиночек».

Издателям нужен был рецепт идеальной игры. Рецепт, по которому даже самая бездарная студия могла бы создать если не шедевр, то хотя бы просто успешный блокбастер. Что-нибудь такое: «Возьмите шутерную механику Gears of War, затем осторожно, по лезвию ножа, влейте туда 300 граммов графических технологий, добавьте пару долек научно-фантастического сюжета, приправьте монстрами и кровищей, а затем подавайте на стол, пока не протухло».

Поиски подобного рецепта ведутся до сих пор, хотя энтузиазм у разработчиков уже не тот, что был в эпоху PS3 и Xbox 360. Сейчас привлекать игроков одной лишь графикой стало проблематично, а с развитием инди-индустрии дорогие, но бездушные AAA-игры и вовсе оказались в затруднительном положении. Смелые и оригинальные проекты срывают овации публики, уводят игроков, хотя их авторы вообще не интересуются статистикой и считают, что «датамайнинг» — это сорт немецкого пива.

Суть датамайнинга — в поиске связей совершенно не связанных, казалось бы, вещей. Но данных так много, что человек уже не в состоянии их осознавать. Остается полагаться на автоматические алгоритмы, которые могут увязать воедино миллиарды параметров.

Джеферсон Валадарис, сотрудник EA, считает, что интуиция и цифры должны идти рука об руку, но последнее слово должно оставаться за человеком: «Принимайте решения сами, не позволяйте статистике решать за вас».

С появлением сервисов типа Steam игровая индустрия начала интересоваться продажами. В обычных магазинах скажут только общие продажи, а в цифровом — кто купил, сколько играл, какие игры еще есть и кучу другой информации.

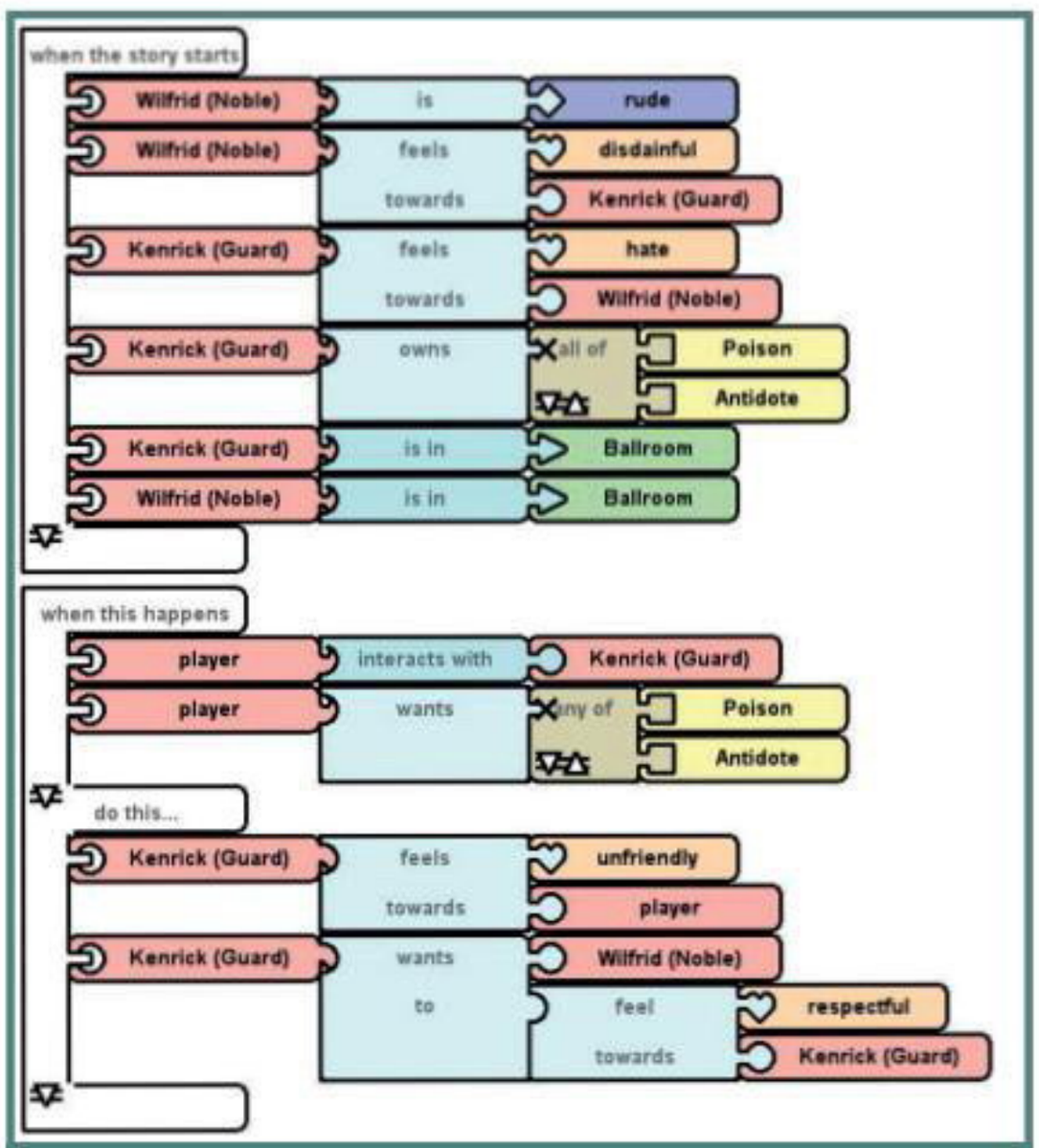
Кристиан Седжерстрейл: «Мы должны создать идеальную комбинацию науки и искусства».

И все-таки попытки разложить игры на цифры и формулы, механизировать процесс их создания и устранить влияние человеческого фактора не прекращаются. Слишком уж заманчива перспектива создавать крутые проекты если не в автоматическом, то хотя бы в полуавтоматическом режиме. Ведь создали же технологию процедурной генерации контента. Целые игры теперь создаются автоматически, компьютер собирает гигантские уровни из маленьких кусочков — вон в No Man's Sky целую галактику так отгрохали!

Да что там уровни, когда компьютеры вот-вот научат сюжеты писать! Бывший сотрудник Blizzard, один из ключевых разработчиков Hearthstone, пишет сейчас сюжетный движок Storybricks, который поможет сценаристам автоматизировать создание сюжетов. Движок позволяет задавать взаимоотношения между персонажами, их мотивацию, реакции на события и прочие скучные штуки, которые раньше отвлекали сценаристов от размышлений о придуманной ими игровой вселенной. Механизация во всем!

Предсказать, кто в итоге победит, мы не возьмемся. На стороне тех, кто работает над играми «натуральным» способом, как над произведениями искусства, — талант и сила человеческого воображения. Но эти возможности ограничены, потому как индустрия растет, а вот шедевров что-то не прибавляется. На стороне «механиков» — совершенствующиеся технологии, которые, в теории, могут улучшаться бесконечно. Пример Assassin's Creed наглядно показывает, на что способны современные системы телеметрии: они еще не могут сделать игру, но могут уберечь разработчиков от ошибок. Не могут создать формулу успеха, но помогают поддерживать эту формулу в рабочем состоянии.

Кристиан Седжерстрейл, еще работая в EA, считал, что в итоге победит дружба. По его словам, также как геймдизайнеры не смогут обойтись без аналитиков, так и аналитики не смогут создать шедевр из одних лишь цифр, без участия людей: «Мост нужно строить с обоих концов. Наши цифровые гуру должны уметь подавать цифры в удобочитаемом виде, чтобы их было легко усвоить и принять на их основе грамотные решения. С другой стороны, геймдизайнеры должны научиться говорить языком цифр, научиться анализировать поступающие данные, понимать, что важно, а что нет. Думаю, наша цель в том, чтобы создать идеальную комбинацию науки и искусства. Мы горой стоим за искусство и создание потрясающих игр, но в то же время хотим использовать цифры для расширения наших возможностей». ✢



Как и любой инструмент, Storybricks выглядит крайне скучно, зато позволяет разработчикам не запутаться в хитросплетениях динамично меняющихся отношений сотен персонажей.

Крупнейшая компания в мире, торговая сеть Wal-Mart, стала пионером в области обработки «больших данных». Ее базы достигают десятков терабайт. Но по сравнению с играми это ерунда. Например, хранилища World of Warcraft содержат более петабайта данных.

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

МУЛЬТИПЛЕЕР
Не планируется
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, PS4
Xbox One
САЙТ ИГРЫ
alienisolation.com
ДАТА ВЫХОДА
7 октября 2014 года

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
РАЗРАБОТЧИК
Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СофтКлаб

ALIEN ISOLATION

ЧТО? САМАЯ СТРАШНАЯ ИГРА ПРО ЧУЖОГО
ГДЕ? СИДЯ В УЮТНОМ РАБОЧЕМ КРЕСЛЕ В ОФИСЕ «ИГРОМАНИЙ», ПОИГРАЛИ В ПРЕВЬЮ-БИЛД

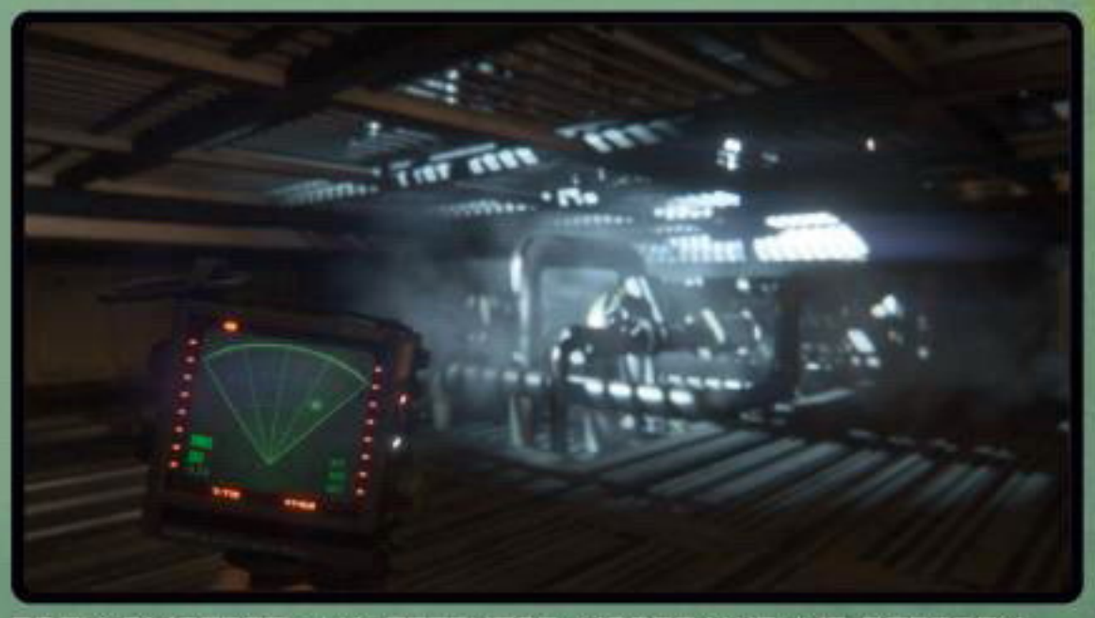
ЧУЖОЙ ПРОТИВ ЖЕРТВЫ

Самое главное, что следует помнить про **Alien: Isolation**, — игра не имеет никакого отношения к **Aliens: Colonial Marines**. Вообще, с этого начинается почти каждый рассказ об игре от **Creative Assembly**, но информация и правда очень важная. «Колониальные морпехи» (как и низкое в целом качество игр по лицензии) изрядно подмочили репутацию франшизы, и в отношении новых проектов по вселенной Чужих публика заранее настроена скептически. А между тем именно Alien: Isolation имеет все шансы сломать стереотип и даже выбиться в десятку игр года.

ЧУДОВИЩЕ ЗНАЕТ О ТЕБЕ

Вкратце напомним сюжет. Спустя пятнадцать лет после событий первого «Чужого» дочь Эллен Рипли, по имени Аманда, оказывается на заброшенной космической станции «Севастополь». И там сталкивается с теми же проблемами, что и экипаж «Ностромо», — где-то в коридорах станции бродит инопланетное чудовище, которому люди — на один зуб. Ни тяжелого вооружения, ни стационарных турелей, вообще ничего, что можно было бы противопоставить силе и живучести Чу-

МИНИ-ИГРА ПО ВЗЛОМУ ТЕРМИНАЛОВ. ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП, ДОСТАТОЧНО «НАБРАТЬ» НА ЭКРАНЕ КАРТИНКУ ИЗ СИМВОЛОВ ВНИЗУ.



ЕСЛИ СМОТРЕТЬ НА ДЕТЕКТОР, ИЗОБРАЖЕНИЕ ВПЕРЕДИ УТРАТИТ РЕЗКОСТЬ. ТАК МОЖНО И ПОЯВЛЕНИЕ ЧУЖОГО ПЕРЕД САМЫМ НОСОМ ПРОЗЕВАТЬ.

ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ.
ОЧЕНЬ ДАЖЕ ПОХОЖА НА МАМУ,
НЕ НАХОДИТЕ?

СОБСТВЕННО, ВСЁ.
В ПРЯМОМ КОРИДОРЕ ПРЯТАТЬСЯ НЕГДЕ, БЕЖАТЬ –
БЕСПОЛЕЗНО. НО МОЖНО ПОЛЮБОВАТЬСЯ НАПОСЛЕДОК.

жого, у обитателей станции нет. Есть только страх и острое желание удрать подальше, спасаясь от неминуемой гибели.

Игра представляет собой смесь стелса и хоррора, где сражаться не приходится — только бегать и прятаться. Чужой на станции всего один, но здесь он не хрупкое, странно себя ведущее существо, как в Colonial Marines. Он неубиваем в принципе, самое большее, что с ним можно сделать подручными средствами, — задержать и отвлечь. Вся игра проходит в осторожных перебежках от укрытия к укрытию — в поисках выхода. Младшая Рипли ползает под койками, запирается в шкафах, карабкается по вентиляционным шахтам и постоянно *боится*. А вместе с ней боимся и мы.

ЧУДОВИЩЕ ИЩЕТ ТЕБЯ

Действие в превью-билде начинается где-то в середине игры, когда Рипли уже знает, во что она вляпалась. Ее подруга ранена, а лекарств нет — нужно искать медотсек. Им заведует трусливый доктор Кульман, который шагу не ступит за пределы своего кабинета, но готов любезно показать дорогу к складу. А то, знаете ли, в темноте тут бродит нечто такое, с чем он в своей врачебной карьере ни разу не сталкивался. И в общем-то не горит желанием.

Чертыхаясь, Аманда отправляется по указанным координатам искать коды доступа и магнитные карточки, чтобы открыть нужные двери. И под заверения, что «в медотсеке точно никого быть не должно», все-таки сталкивается нос к носу с Чужим.

Остальное зависит от скорости вашей реакции. Если не обратить внимания на открывшийся над головой вентиляционный люк, путешествие на этом закончится, а свесившийся оттуда монстр с удовольствием закусит свежей девчатиной. Надо сказать, разработчики с большой душой подошли к сценам гибели главной героини — Чужой выкусывает ей лицо, протыкает хвостом, разрывает лапами. Фаталити не очень много, и со временем они начинают повторяться, но если вы уже по третьему кругу наблюдаете, как Аманду разными способами пожирает монстр, это повод задуматься над тем, что вы делаете не так.

Правильная реакция — спрятаться куда-нибудь и с помощью детектора движения убедиться, что чудовище ушло. А потом — очень-очень аккуратно — сменить укрытие. На счастье Рипли, Чужой — отнюдь не прирожденный охотник. У него напрочь отсутствует обоняние, да и со зрением нелады, так что иногда удается избежать кончины, замерев буквально у него под носом. Иногда — но не всегда.

Да, игровая условность, но без нее шансов выжить у героини не было бы вообще. Ей и так приходится очень несладко, потому что монстр всегда умудряется появиться внезапно и почему-то совершенно не с той стороны, откуда его ждешь. А все потому, что он тоже умеет лазать по вентиляции, и никогда не знаешь, не подкрадывается ли он уже откуда-нибудь со спины.

Так, с поминутным поглядыванием на детектор, и проходит игра. Но ее нельзя обвинить в однообразии — в ходе изучения станции Рипли приходится совершать массу самых разных действий. Взламывать электронные устройства (оформлено в виде мини-игры), вскрывать замки, перераспределять потоки энергии, чинить оборудование, копаться в записях обитателей станции в поисках паролей, и много чего еще. И все это — с постоянным ощущением взгляда в затылок, от чего хочется все бросить и навсегда запереться в шкафу.

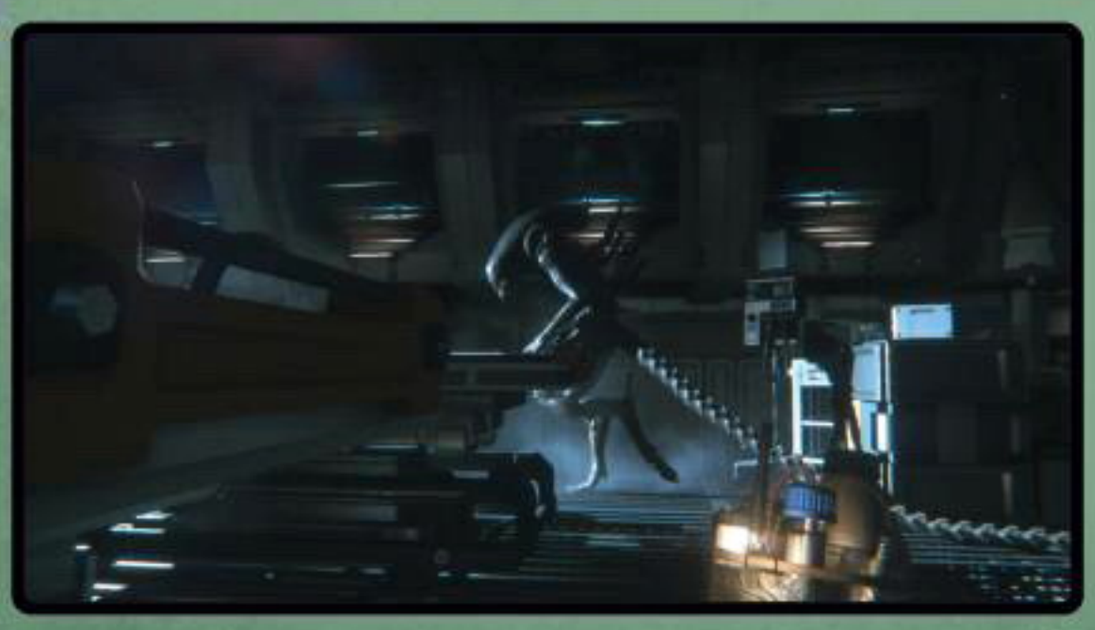
Чтобы немного облегчить себе жизнь, Рипли может мастерить различные предметы из валяющегося повсюду хлама. Генератор шума, например, поможет отвлечь Чужого и позволит незаметно проскочить мимо. Световая граната подарит мгновение на то, чтобы скрыться из виду. Дымовая шашка ненадолго перекроет монстру поле зрения. Кстати, все эти устройства можно как бросать, так и устанавливать на манер мин-растяжек.

Роль самодельных предметов примерно аналогична роли алхимии в «Ведьмаке». Теоретически можно и не пользоваться, но шансы выжить несколько повышаются. Однако, по словам разработчиков, Чужой учится на своих ошибках и, единожды наступив на установленную ловушку, второй раз опознает ее и обойдет стороной.

Даже кое-какое вооружение у Рипли имеется, но несчастный револьвер или молоток выглядят скорее насмешкой — все равно урона монстру не нанесут. Зато тот наверняка поинтересуется, кто это там решил на него покуситься. Скорее всего, оружию тоже уготована роль квестовых предметов, которые помогут забраться в малодоступные места: например, разбить стекло или выстрелом нажать на кнопку. Но может статься и так, что ближе к финалу Аманда найдет что-нибудь посерьезнее и таки сумеет монстра одолеть. Честно говоря, очень уж хочется — кто бы мог подумать, что чувствовать себя беспомощным перед каким-то там ксеноморфом окажется настолько *обидно*.

ЧУДОВИЩЕ ПРЕСЛЕДУЕТ ТЕБЯ

Alien: Isolation восхитительнейшим образом стилизована под будущее, каким его представляли в семидесятых годах. Помните интерьеры «Ностромо» и «Дискавери» из «Космической одиссеи — 2001»? Все эти выпуклые экраны, скругленные кнопки на клавиату-



МИМО ПРОШЕЛ И ДАЖЕ НЕ ЗАМЕТИЛ.
И ХОРОШО, НА САМОМ-ТО ДЕЛЕ.

ВИДИМО, ВОТ ОНА – ТА НЕСЧАСТНАЯ,
ЧТО ПРОНЕСЛА ЧУЖОГО НА СТАНЦИЮ. ЧТО Ж ЕГО НИКТО
НЕ ДОГАДАЛСЯ ПРИДАВИТЬ, ПОКА МАЛЕНЬКИЙ?

СВЕТЯЩИЕСЯ ГЛАЗА НАВОДЯТ НА НЕХОРОШИЕ МЫСЛИ, НО ВООБЩЕ-ТО ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ АНДРОИД. МИРНЫЙ И ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНЫЙ.

В ИГРЕ ДОВОЛЬНО МНОГО ДИАЛОГОВ И КАТ-СЦЕН. ОДНАКО БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ ВСЕ РАВНО ПРИДЕТСЯ ПРОВЕСТИ В ОДИНОЧЕСТВЕ.

рах и пухлые скафандры? Не сказать чтобы помещения станции «Севастополь» были скопированы оттуда один к одному, но дизайн узнается мигом.

Чтобы усилить чувство ностальгии, разработчики добавили уйму мелочей, напоминающих о той эпохе. Это и характерные помехи в видеороликах, знакомые каждому, кто смотрел фильмы на не самых качественных VHS-кассетах. И символ сохранения игры — перематываемая аудиокассета. Вы еще помните, зачем многие вместе с плеером таскали с собой граненый карандаш?

Само изображение в игре обработано сепией, чтобы даже цвета соответствовали колористике старых фильмов на аналоговых носителях. Ее, впрочем, можно отключить в настройках ради пущей четкости, но мы не советовали бы — пострадает атмосфера. Еще бы к русской локализации привлекли Володарского или Гаврилова — и погружение будет запредельным.

Надо сказать, интерьеры станции куда богаче на всякие мелочи, чем фильм. При съемках «Чужого» экономили буквально на всем, просто не мастеря ничего слишком дорогого и обходясь минимумом декораций. Здесь же разработчики развернулись по полной, прорисовывая мельчайшие детали — плакаты на стенах, разбросанные книги, фотографии, игрушки. Каждая каюта обладает собственной индивидуальностью, и если все внимательно изучить, можно узнать много интересного о ее обитателях.

Тем более что времени на их обследование обычно хватает с избытком. Темп игры очень неспешный. Привычно носясь по коридорам в режиме спринта, вы очень быстро угодите в объятия Чужого, ведь он в любом случае передвигается быстрее вас. Чтобы избежать встречи, приходится подолгу выжидать в укрытиях, следя за показателями датчика движения. Только когда мерцающая точка скроется вдали, можно позволить себе короткую перебежку в следующий безопасный уголок.

Чужой ни секунды не стоит на месте, он разгуливает по станции как полноправный хозяин. Даже его невнимательность мысленно списываешь на общую расслабленность. Ему-то куда торопиться? Мясо из металлического плена все равно никуда не денется, упустит раз — наверстает позже.

ОБЕРНИСЬ!

В такие моменты как-то особенно сильно проникаешься сочувствием к Эллен Рипли из фильма-первоисточника. У нее-то волшебного save/load не было, один неверный шаг — и в грудь воткнется острый как лезвие хвост.

Да и в игре нас точками сохранения не балуют. Записываться можно только в специально отведенных местах, как в **Dead Space**. Игрок волен сам решать, бегать ли к устройству после каждого успешного действия, или в самом деле почувствовать себя в шкуре персонажей фильмов, для которых неосторожное поведение мигом оборачивалось гибелью.

Местный геймплей наверняка понравится не всем. Игрок нынче балованный, привычный к тому, что игра сама его развлекает, тщательно оберегая от возможности проиграть. Здесь же вас всякий раз будет отбрасывать очень далеко назад, заставляя пересматривать все кат-сцены. И нельзя заранее подсмотреть, как и куда перемещаться, чтобы не столкнуться с чудовищем, а потом просто бегать по намеченному маршруту. Поведение Чужого непредсказуемо; если он не встретился вам в коридорчике на пути к рубке, это не значит, что его там не окажется в следующий раз. Осторожность нужна всегда, перемещаться по станции все равно придется медленно, выверяя каждый шаг.

И это на самом деле прекрасно, потому что Alien: Isolation ощущается совершенно по-новому.

■■■

Частая смерть персонажа здесь не то чтобы норма — скорее напоминание о том, что надо резко менять шаблоны поведения, забыть все, чему учили вас **Quake** и **Call of Duty**, и действовать совершенно иначе. Так, чтобы противник не видел вас *вообще никогда*, а не просто досадливо морщиться, когда обнаружат, и убегать. Это не **Thief**, где охранник побегает кругами и успокоится, пока вы, хихикая в кулак, отсиживаетесь в тенечке у него над головой. Потревоженный монстр — гарантия гибели на месте, удрать от него получится разве что чудом. В момент, когда это перестанет вас раздражать, вы и прочувствуете всю прелесть местного геймплея.

Страх здесь нагоняют не внезапные выпрыгивания в экран под громкий звук (хотя и такие моменты тоже есть, и каждый заставляет вздрагивать, если не чертыхаться в голос), а шорохи, топот, крики где-то вдали и закрытые двери, прямо по заветам Альфреда Хичкока. Ожидание опасности — оно всегда страшнее, чем сама опасность. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

САМЫЙ УБЕДИТЕЛЬНЫЙ ХОРРОР СОВРЕМЕННОСТИ, ПОСТРОЕННЫЙ НА ОЧЕНЬ НЕПРИВЫЧНЫХ ПРИНЦИПАХ. А ЗАОДНО – САМЫЙ ПРОДУМАННЫЙ СТЕЛС, ГДЕ ВООБЩЕ НЕЛЬЗЯ ОШИБАТЬСЯ. ДА ЕЩЕ И ПО ВСЕЛЕННОЙ «ЧУЖОГО», У КОТОРОЙ ЗА ГОДЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ ОБРАЗОВАЛОСЬ МНОГО ПОКЛОННИКОВ. ПОБОЛЬШЕ БЫ ТАКИХ ИГР ПО ЛИЦЕНЗИИ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 85

МАТЬ...

... И ДОЧЬ

DEAD ISLAND 2

Александр Пушкарь

Остров Калифорния

Жанр
Кооперативный экшен
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Yager Development
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, Xbox One, PS4
Сайт игры
deadisland2.deepsilver.com
Дата выхода
Апрель 2015 года

Что? Первая презентация Dead Island 2 для журналистов в преддверии gamescom 2014
Где? Германия, Берлин, офис Yager Development

Незадолго до gamescom 2014 издательство **Deep Silver** устроило первый в мире показ пре-альфа-версии второго **Dead Island**. Первую часть разрабатывала польская студия **Techland**, а над второй трудится немецкая Yager, ранее отметившаяся отличным **Spec Ops: The Line**. В их портфолио это будет первая игра про зомби, но разработчики заряжены оптимизмом по полной. Дело в том, что в их офисе посиделки за первым Dead Island были очень популярным занятием в обеденный перерыв или после работы, пока еще не все разошлись по домам. И вот теперь эти ребята разрабатывают продолжение и с жаром рассказывают, как давно они хотели, чтобы в игре появилось что-нибудь эдакое, и как здорово, что теперь они могут добавить это в нее сами.

Добро пожаловать в Зону, сталкер

Место действия перенесли с тропических островов в не менее солнечную Калифорнию. На резонные замечания, что это никакой не остров и не соответствует названию, разработчики отшучиваются — дескать, это до первого крупного землетрясения. А вообще, после того как в Калифорнии вспыхнула эпидемия зомби-заразы, ее от греха подальше отгородили трехметровой стеной. Вполне себе остров получился, просто не водой от материка отделен.

Внутри периметра к изоляции отнеслись на удивление спокойно. Большая часть, понятное дело, теперь с подвываниями бродит по улицам в поисках мозгов, а меньшая начала приспосабливаться. Кто-то, правда, до сих пор не преодолел стадию от-

Детализация лиц — подробнейшая...

... Даже несмотря на то, что в пылу боя их решительно некогда рассматривать.

Зная, что внешность зомби копировалась с лиц разработчиков, легко представить, что на скриншоте изображено очередное рабочее совещание.

Разработчики используют странные фильтры изображения, из-за которых происходящее кажется не настоящим, а нарисованным масляной краской.

рицания — живет себе так, будто никакого апокалипсиса и нет. Ходит в магазин за продуктами (даже приятно, что платить не надо), стрижет газоны и устраивает шумные вечеринки. А чтобы избавиться от назойливых зомби, скребущихся в забитые досками окна, просит разобраться с ними игроков.

Dead Island 2 вообще выворачивает наизнанку многие стереотипы о зомби-апокалипсисах. К примеру, главные герои тут — не напуганные выжившие, стремящиеся поскорее покинуть опасную зону. Наоборот, они как раз приехали сюда сами. Нарочно. Поохотиться на зомби, набить карманы трофеями и деньгами — все равно ж все брошенное. Читай, бесхозное.

Их самоуверенность объясняется полной невосприимчивостью к вирусу. Укус мертвяка — просто ранка, которую забинтовал и дальше побежал. Нет, понятно, что если зомби навалятся толпой, то могут и до смерти загрызть. Только кто ж их подпустит — тупых и медлительных?

Зомбиленд на восьмерых

Персонажей в игре четверо, что странно, ведь мультиплеер рассчитан на восьмерых, — хочешь не хочешь, а герои будут повторяться. Как обычно, у каждого своя специализация. Берсерк — мастер ближнего боя, умеет пинаться так, что полусгнившие туши кеглями разлетаются по окрестностям. Девица-бегун носится со сверхчеловеческой скоростью, первой успевая к раздаче трофеев и первой же испаряясь за горизонтом, едва запахнет жареным. Охотница — превосходный стрелок с бонусами к оружию дальнего боя. И, наконец, епископ — класс поддержки, подлечивающий и усиливающий всю группу.

Идеальной комбинации для прохождения уровней в игре не существует. Все классы вполне взаимозаменяемы, могут пользоваться любым оружием и снаряжением. Хоть восемь епископов в группу набирайте — прохождение не усложнится, даже наоборот — приобретет пикантную изюминку.

От сюжетной кампании авторы решили отказаться — в пользу бесконечного freeplay. Разумеется, будут и квесты, и даже сюжет, только вместо одной длинной истории нас ждет множество мелких, складывающихся в одну большую картину. И финальных титров можно не ждать — разработчики будут дополнять и расширять Dead Island 2, покуда публика проявляет к ней интерес. Сами они иронично называют игру «самой маленькой в мире MMO» — всего восемь игроков на сервере. Зато с полноценной прокачкой, огромными локациями и окружением, которое автоматически подстраивается под игрока, чтобы ему всегда было чем заняться. К тому же при каждом новом заходе в локацию там будет меняться не только состав противников, но и квесты, так что будет стимул возвращаться на уже зачищенные участки карты.

При помощи синей изоленты

Тщательное исследование карт будет приносить награды в виде нового оружия, а также чертежей и запчастей для его улучшения. Комбинации традиционно для серии могут быть самыми дикими — допустим, шар для боулинга, цепями примотанный к бейсбольной бите. Чтобы соорудить такой агрегат, не придется искать по отдельности шар, цепь и биту. Нужен только чертеж и некие абстрактные ресурсы, разбитые на категории («электроника», «горючие вещества» и прочее), которые постоянно копятся в инвентаре. Они же расходуются и на ремонт, так что для поддержания любимого электромачете в рабочем виде потребуется искать радиодетали.

Найти их можно, в сущности, где угодно — в опустевших домах, багажниках брошенных автомобилей и просто под ногами. Но, чтобы гарантированно разжиться большим количеством нужных расходников, лучше поискать специализированный магазин.

Который наверняка хорошо охраняется. «Особые противники» в Dead Island 2 чаще всего привязаны к объектам, и, заранее изучив, кто где обитает, можно заблаговременно подготовиться к бою с определенным зомбаком. Магазины электроники, к примеру, облюбовали зомби-громилы — аналоги танков из Left 4 Dead. Очень толстые, очень крепкие зомби, расшвыривающие героев одним взмахом руки.

А на заправках, помимо запасов горючего, обычно можно встретить «суицидников» — шустрых зомби с привязанной к брюху канистрой, имеющих отвратительную привычку подбегать вплотную и оглушительно взрываться. В канистре, кстати, может оказаться не только бензин, но и какой-нибудь жидкий азот, замораживающий всех, на кого попадет. Или токсичный газ, который заставляет зомби нападать друг на друга.

Всеми вышеперечисленными свойствами можно наделить и свое собственное оружие, если собрать достаточно расходников и найти нужный чертеж. Делается это теперь мгновенно, чтобы игрокам не приходилось подолгу ждать друг друга.

Если видите где-то большое скопление целеустремленно двигающихся куда-то зомби, знайте — в конечной точке их маршрута обязательно происходит что-нибудь интересное.

Автозаправочная станция — это источник горючего, патронов и неприятностей. Именно тут чаще всего появляются взрывоопасные зомби-камикадзе.

Сборная зомбятина

Отдельный предмет гордости разработчиков — внешний вид ходячих мертвецов. Чтобы противники никогда не повторялись и не выглядели стадом восставших клонов, в Yager нарисовали огромное количество заготовок, из которых случайным образом «собираются» различные мертвяки. Десятки, если не сотни разновидностей ног, тел, рук и головных уборов. И очень много лиц, изготовленных методом сканирования... лиц самих сотрудников Yager. В студии даже оборудована специальная комната с целой батареей фотокамер, позволяющая легко сделать трехмерную модель лица. Дальше ее остается только немного облагородить — добавить следы разложения, язвы и прочие симптомы зомбификации, — и готово.

Разработчики всерьез подумывают о том, чтобы добавить в игру особое достижение — для тех, кто встретит и убьет хотя бы по разу всех сотрудников Yager. И отдельное достижение на поиск и убийство лично технического директора. Любят они его.

Да и польза от апгрейдов неоспорима: холод противников задерживает, электричество бьет по площади, огонь наносит дополнительный урон, растянутый во времени. Но особенно интересен яд, который на самом деле не что иное, как концентрат того самого вируса, с которого все началось. В местах, где приходится драться не с зомби, а с другими выжившими (например, занявшими ценный склад и не желающими делиться), он позволяет зачистить всю локацию единственным выстрелом. Стреляем в одного охранника; он, не обладая иммунитетом к вирусу, превращается в зомби, кусает другого охранника, тот — третьего... И так по цепочке, пока все вооруженные люди не превратятся в почти безобидных ходунов.

Еще одной новой фишкой станет возможность использовать два вида оружия сразу, отдельно управляя правой и левой рукой. Сочетать их можно как угодно: хоть два ножа, хоть пистолет с бейсбольной битой, хоть по дробовику в каждой руке. Главное, чтобы дробовик попался нужной модификации, — как тот, которым орудовал Шварценеггер во втором «Терминаторе».

А как же мир спасать?

На презентации мы провели за игрой чуть меньше двух часов, но вполне успели оценить масштаб локаций и азарт от охоты на несчастных зомби. Попавшийся нам уровень представлял собой большой кусок пригородов Лос-Анджелеса, уставленный типовыми двухэтажными коттеджиками. В каждый дом можно было зайти и пошарить по шкафам, каждый багажник — открыть, в каждую дырку — пролезть. А ориентироваться помогали... сами зомби, которые не просто праздно шатаются по уровню, а зачастую двигаются вполне целенаправленно. В нашем случае — в сторону включенного у одного из домов электрогенератора, явно привлеченные шумом. Чтобы разметать всю толпу, хватило одного газового баллона, взорванного в гуще противников. Благодарный хозяин поделился новым чертежом, а наша группа отправилась на поиски еще каких-нибудь событий, в которые стоило бы вмешаться.

Что в Dead Island 2 смущает больше всего, так это отсутствие конечной цели. Как ненавязчивый убийца времени игра и правда получается хорошей, чему способствуют обилие кровавых фаталити и общее непротивление врагов. Но вот разнообразия ей пока что не хватает, и сможет ли она увлечь игроков надолго — еще очень большой вопрос. ■

Магазин электроники тоже обычно предсказуем. Внутри обязательно есть электрозапчасти и, скорее всего, бродит зомби-громила. Чем их так привлекает электроника — науке не известно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вторая часть не самого плохого в мире боевика про массовое истребление зомби. Создается фанатами первой части, причем не любителями-мододелами, а профессиональной студией и с прицелом на новое поколение консолей.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 40%

Репутация у серии **Dragon Age** всегда была неоднозначной. **Dragon Age: Origins** хвалили за интересных персонажей и эпический сюжет, а вот бои — одна из важнейших частей игры — оставляли желать лучшего. В **Dragon Age 2** разработчики постарались привести в порядок боевую систему, но не справились со сложным, полным политических интриг сюжетом. Тем не менее обе игры полюбились многим. Поневоле задумаешься: а что, если взять лучшее из разных частей и объединить, да еще и добавить качественную историю?

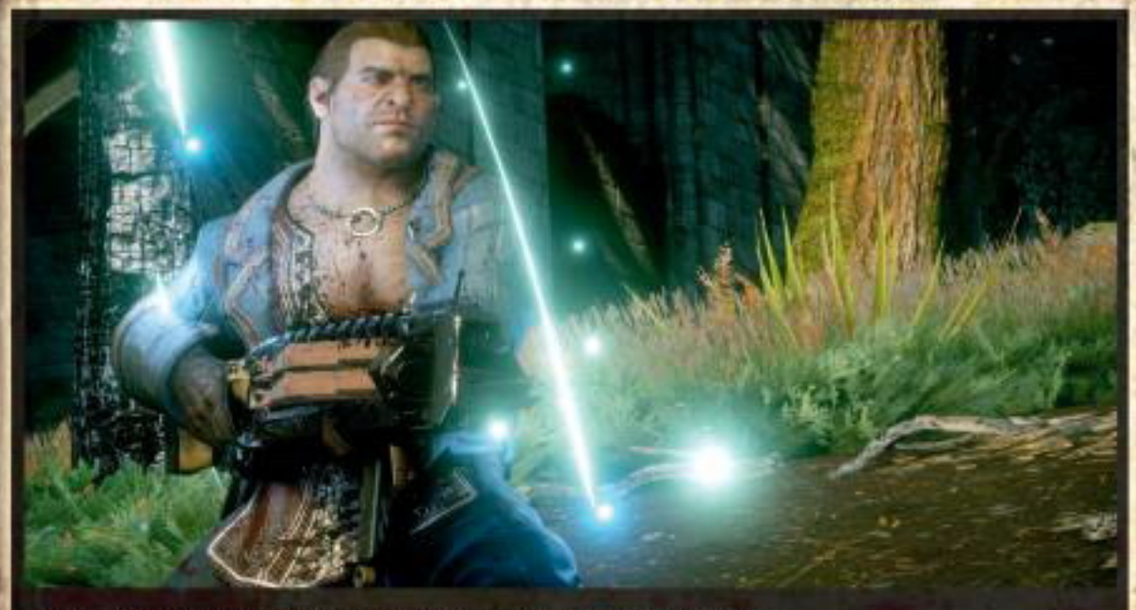
Именно это **BioWare** и пытаются сделать в **Dragon Age: Inquisition**. Они пригласили нас в студию в Эдмонтоне, расположенную в одном здании с шумной гостиницей, и дали поиграть в три кусочка свежей альфа-версии для ПК.

ВАРВАРЫ В РЯДАХ ИНКВИЗИЦИИ

Действие Inquisition происходит после событий предыдущих частей и разворачивается вокруг нового главного героя — инквизитора. Вражда между магами и храмовниками переросла в настоящую гражданскую войну. Вдобавок начала рваться завеса, отделяющая Тедас от нематериального мира Тени. Инквизитор — единственный, кто может предотвратить фатальное смешение миров... или хотя бы попытаться это сделать. А чтобы уж наверняка — понадобится помощь спутников, боевых товарищей. В качестве наших союзников могут выступить армии и даже целые народы.

Напоминает объединение галактики в **Mass Effect 3**? Все верно, и в сумрачные болота, известные здесь как Бурая трясина (Fallow Mire), нас загнала именно необходимость собрать под своими знаменами побольше рекрутов. Разработчики назвали эту локацию «самой маленькой в игре», но за полчаса мы едва успели рассмотреть ее в общих чертах.

Вскоре мы узнали, что близлежащую заставу захва-



Похоже, этот арбалет может пробить пару деревьев навылет.

В придачу к девяти основным спутникам главный инквизитор может нанять троих советников — знатоков военного дела, дипломатии и шпионажа.

тил военачальник из народа авваров. Ничто не мешало нашей воительнице-инквизитору (героиню любезно предоставила BioWare) его попросту убить, но мы решили поступить хитрее и завербовать варвара в инквизицию. Только предварительно пришлось с боем прорываться через болото.

На первый взгляд боевая система во многом похожа на то, что мы видели в предыдущих частях серии. У каждого персонажа может быть не более восьми активных способностей одновременно. Между членами отряда во время боя разрешено свободно переключаться. Есть тактическая камера (привет ПК-версии Origins), позволяющая поставить игру на паузу и раздать приказы. Однако способности на этой знакомой основе выписаны гораздо живее и естественнее. Проводя какой-нибудь мощный фехтовальный прием, вы не только увидите циферки со статистикой, но и почти что физически прочувствуете, какой урон нанес врагу ваш клинок. Поначалу эта особенность может показаться не слишком важным изменением, но в гуще битвы производит совсем другое впечатление. Бой в Inquisition действительно кипит!

Подтянули и другие детали. Наш инквизитор где-то разжилась цепью-кошкой, при помощи которой подцепляла противника и подтягивала к себе на расстояние удара. Не хватало только задорного «А подика сюда!» и благодарственного письма Эду Буну, создателю серии **Mortal Kombat**. В арсенале героини нашлись и защитная техника, переходящая в сокрушительный контрудар, и боевой клич-насмешка, подначивающий всех ближайших врагов, и особое инквизиторское заклинание, создающее разрыв во времени.

При помощи спутников — франтоватого мага-человека Дориана, вооруженного арбалетом гнома-наемника Варрика и наемного убийцы Коула, похожего на привидение в огромной островерхой шляпе, — нам удалось-таки пробиться к авварской заставе сквозь толпы восставших мертвецов, призраков и адовых ужасов. Наконец мы заметили на форпосте искомого варвара, но принять его в почетные инквизиторы, увы, не успели: BioWare сменили сценарий и перебросили нас в новые земли и к новой героине.

РАЗМЕР ДРАКОНА ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Внутренние земли (Hinterlands), куда мы попали по завершении пролога, оказались еще необъятнее, чем предшествующие им болота. Осмотреть решительно все не было никаких шансов. Перед нами простерлась скалистая местность с узкими тропками, шаткими мостиками и полуразрушенными средневековыми замками. Прекрасный образец фэнтезийного антуража на движке Frostbite 3. Визуально новая Dragon Age вообще одна из самых впечатляющих игр этого года.

Чтобы у нас не оставалось сомнений в том, что мы попали именно в «век дракона», разработчики заманили героя в логово самого опасного хищника здешних земель — исполинских размеров огнедышащего чудовища. Впервые показанный на июньской E3 дракон с причудливым «зимним» именем — ферелденский фростбэк — атакует без промедления, стоит только героям выйти в чисто поле, которое он почему-то считает своим. Разработчики утверждают, что эта крылатая зверюга больше любого скайримского дракона. Может, оно и так, но, бьемся об заклад, Джен Моран из **Monster Hunter** его наверняка переплюнет! Впрочем, главное тут то, что извергающий пламя фростбэк — зрелище поистине устрашающее. К счастью, наша новая инквизитор оказалась грозным магом из народа кунари, с большим арсеналом заклинаний. С такой и на дракона выйти не страшно.

Сперва мы решили, что имя у чудовища говорящее, и без толку лупили по нему «Стеной огня». Но вскоре поняли, что уловка не работает, сменили тактику и наколдовали «Метель» — поток ледяного ветра. Затем, перебив дракону обе лапы, отправили профессионалов ближнего боя надавать ящеру-переростку по голове, пока он снова не взлетел.

Признаемся — этап мы проходили на низком уровне сложности. В BioWare нарочно так устроили, чтобы мы с гарантией одолели чудище. Но это стало хорошим намеком на мощь больших и страшных боссов в Inquisition, ведь даже при такой расстановке сил нам пришлось ой как непросто.

Под конец мы побывали на локации, где главным было не исследование открытого мира, а погружение в сюжет. В замок Редклифф игроки попадают примерно в середине игры, когда инквизитор идет по горячим следам мага Алексия. Как нам показалось по обрывкам фраз, у главного героя с ним давние счеты. Под древней крепостью оказался лабиринт пещер с залитыми кровью камерами пыток и жутковатыми полотнами неизвестных (и, вероятнее всего, ненормальных) художников на сырых стенах...

Стоило добраться до цели, как один из спутников перехватил инициативу и без лишних слов вспорол сыну Алексия живот на глазах у изумленного отца. Началась неизбежная битва с боссом, но самая главная интрига — почему все вышло именно так — осталась, увы, нераскрытой.

■■■

BioWare не спешат выкладывать на стол все сюжетные карты, и это правильно. Зато нам разрешили в полной мере опробовать улучшенную систему боя и дали одним глазком взглянуть на зарождающуюся новую властную структуру — инквизицию, которая на наших глазах из разношерстного сброда превратится в серьезную организацию, включающую военачальников, шпионов и политиков. В итоге планка наших ожиданий поднялась очень высоко. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кого-то в серии привлекают мир и эпический сюжет, а кому-то лишь бы собрать команду приключенцев поотъявленней и пойти рубить нечисть. Судя по увиденному, разработчики пытаются угодить и тем и другим. Если они сумеют создать систему боя, не дающую расслабиться на протяжении всей игры, и подняться выше фэнтезийных штампов, Dragon Age: Inquisition может стать лучшей частью серии.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%

Вивьен — одна из трех чародеек, которых можно взять в отряд. Дама очень серьезно подходит к созданию собственного имиджа.

Хоть он и выглядит как обычный человек, повернутый на шляпах, на самом деле Коул — дух, блуждающий между Тенью и материальным миром.

Родион Ильин

DOOM

Незадолго до июльского фестиваля QuakeCon, на котором Bethesda и id Software ежегодно хвастаются своими достижениями, в интернете появился настоящий тротиловый ролик-бомба: исполинских размеров чудовище из плоти и высокотехнологичных железяк угрюмо махало в камеру плазменной пушкой...

Красавчик кибердемон ознаменовал собой перезапуск культовой серии Doom. «С момента выхода последней части прошло очень много лет. Мы должны восстановить репутацию серии. И легко нам не будет», — признался вице-президент Bethesda Пит Хайнс.

А спустя месяц творческий директор id Software Тим Уиллитс и исполнительный продюсер Марти Страттон показали за закрытыми дверьми два эпизода из новой игры. То было мероприятие исключительно для гостей QuakeCon, а потом разработчики ушли в глубокое подполье, пообещав новые подробности не раньше следующего года.

Жанр
Экшен

Издатель
Bethesda

Разработчик
id Software

Платформа
PC, PS4, Xbox One

Дата выхода
Неизвестно

0:17 КР-РОВИЩА!

Фундамент заложили долговечный — движок id Tech 6. На его основе разработчики выстраивают классический линейный run & gun без рафинированных укрытий и регенерации здоровья. Вместо этого — аптечки, безудержная жестокость и добивания в духе **Mortal Kombat**. Кровища из возродившихся импов, ревенантов и всенародно любимых кибердемонов, напополам распиленных бензопилой, хлещет обильнее, чем в былые времена, а головы лопаются под тяжелыми башмаками морпеха. Главный герой не привык церемониться: если для разблокировки запертой двери ему нужен отпечаток ладони какого-нибудь ученого, можете не сомневаться — оторвет несчастному всю руку целиком.

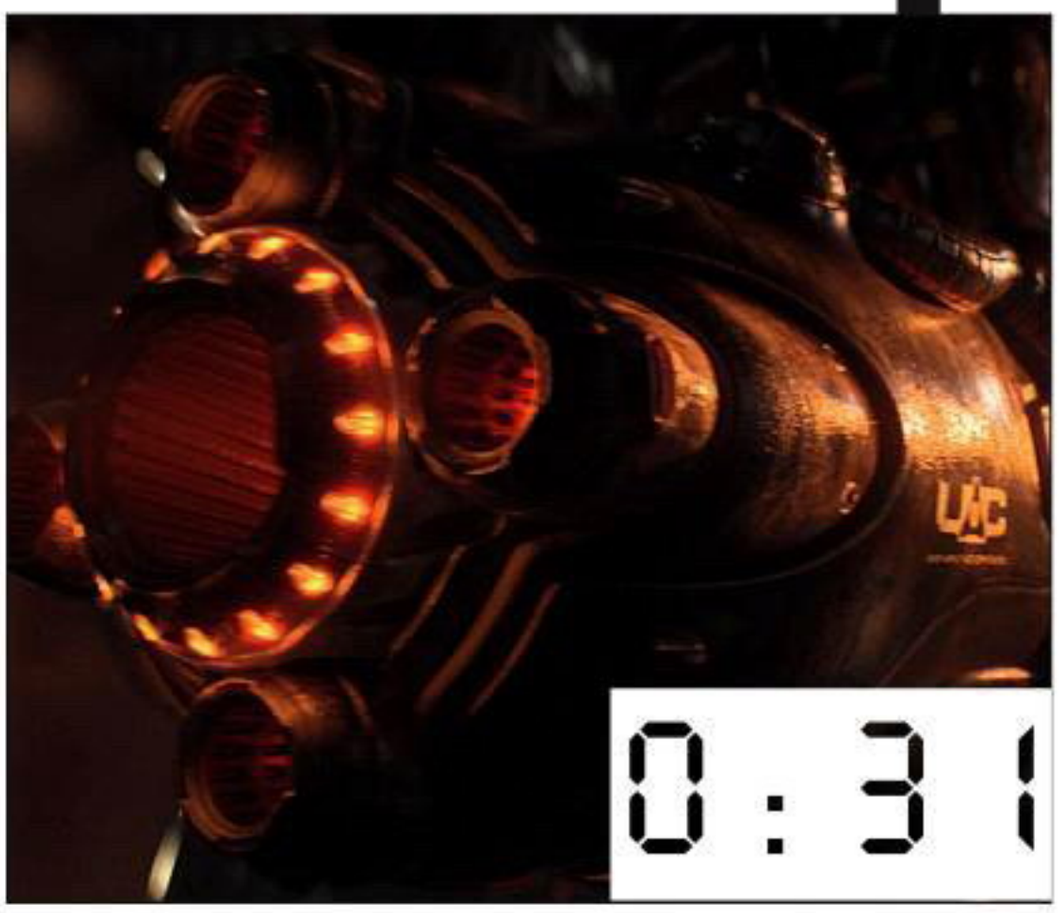
0:31 НАЧИНАЯ СНАЧАЛА

Первое, что увидели глазами морпеха все собравшиеся, — то, как он надевает шлем, а на защитное стекло выводится информация об окружающей марсианской действительности. Сюжет стартует до начала событий первого DooM 1993 года. Мы вновь оказываемся на базе «Объединенной аэрокосмической корпорации». Позднее публике представили некую Джилл Трэверс, которая в виде голограммы передала морпеху зашифрованное сообщение.

0:58 ОПАСНАЯ ПРОГУЛКА

Чуть позже безымянный морпех оказался снаружи марсианского комплекса, а на дисплее замигал датчик опасности, почуяв не пригодную для жизни атмосферу. Скорее всего, вылазки на несвежий воздух будут скоротечными — пока не истощатся ресурсы защитного костюма.

Зато мы узнали, что выжженную скалистую местность можно использовать в своих интересах. Герой научился совершать двойные пряжки и лихо подтягиваться на уступы. С возвышенности очень весело сваливаться на голову зомбифицированному экс-сотруднику базы или другому игроку. Да-да, разработчики проговорились, что уже обкатывают рабочую версию сетевого режима. Но о подробностях — молчок.



ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

АНТОН БЕЛЫЙ

Нет ничего плохого в том, чтобы лишний раз поразмыслить, почему новый Doom — это круто! Лучшие на свете шутеры всегда брутальные, быстрые и при этом совсем не пафосные. За примерами далеко ходить не надо — **Bulletstorm**, **Painkiller**, а из более нового — **Wolfenstein: The New Order** образца 2014 года. Но особое место в моем личном топе занимает серия Doom. Великий сериал, без всяких поблажек и компромиссов. Третью часть я прошел трижды, и на PC, и на PS3. Хотя большинство шутеров способно удержать меня у экрана всего на несколько часов.

Doom 2 до сих пор умудряется удивлять. В начале этого года я наткнулся в PSN на полное издание Doom 3. Помимо прочего в него вошла кампания для второй части **No Rest for the Living** от **Nerve Software**, сделанная по всем канонам id Software. Дополнение оказалось настоящим олдскулом, выбивающим зубы на раз. Оторвался, только когда финальные титры пошли. Сейчас в памяти всплывают хрипы врагов, мудреные лабиринты и мощная вибрация джойстика в руках как отклик на выстрелы из плазмогана. Игра живее всех живых!

Новый Doom хорош по той же самой причине. Его кроят по лекалам классических шутеров, но смотрится он не хуже какого-нибудь **Crysis 3** благодаря современному движку. Кажется, в новом Doom жив дух старой школы шутеров, ее приемы и идеалы. Пригодятся навыки и рефлексы, полученные еще в отрочестве за игрой в DOS-версию Doom на ПК, который приходилось с боем отнимать у старших. В новой игре нет регенерации здоровья и укрытий. Нет ограничений на количество переносимых пушек и возни с перезарядкой магазина. Doom — это концентрат безостановочного экшена. Есть ты, бензопила, двустволка и полчища монстров, вообразивших себя захватчиками. Вспоминается культовая фраза: «Это вы заперты здесь со мной, а не я с вами!» Где-то в тайнике ждет заветная BFG, которая с детства находится на одной ступени крутизны с мотоциклом «Харли Дэвидсон».

Игра по-прежнему привлекает своим аскетизмом и умением избавиться от лишних вещей, отвлекающих от геноцида мутантов. Своей способностью превращать солдата в бога войны на сложности выше Normal. В конечном итоге это проект из той же категории, что и киноэпопея «Неудержимые», — казалось бы, с виду обычный боевик, однако каждая часть воскрешает в памяти те самые позабытые эмоции. Спусковой палец уже замер в ожидании релиза Doom. Тут не до шуток, ребята.

РОДИОН ИЛЬИН

А я, пожалуй, буду «плохим копом», поскольку более скептически смотрю на вопрос воскрешения легенд в целом и серии Doom в частности. Да, с Wolfenstein трюк действительно удался, перезапуск можно признать удачным. С другой стороны, там и ожидания были не столь завышенные и, может, просто повезло...

Убежден, есть вещи, которым лучше оставаться прекрасными безоблачными воспоминаниями, а переигрывать их стоит только в собственной голове. Помню, в голодные девяностые мне купили простой вафельный стаканчик, так он до сих пор остается наивкуснейшим мороженым, что я пробовал в жизни. Сегодня, увы, таких вкусных стаканчиков отчего-то не делают... Или я попросту зажрался.

Ровно то же самое и с Doom. Это была потрясающая, прорывная штука для своего времени. Всю серию я заиграл до дыр. Но так уж ли ей нужен перезапуск? Особенно когда игру собирают по схеме из давно минувших дней. Олдскул олдскулом, однако время не стоит на месте: технологии, механики и подходы к созданию игр в целом сильно эволюционировали.

Сможет ли новый старый Doom найти себе место среди модных **Battlefield** и **Crysis**? Оценят ли современные игроки старания id Software? Пока вопрос открытый. И, самое главное, не затянется ли разработка на долгие годы в попытках «восстановить репутацию серии», как заявил один из руководителей Bethesda?

А я, пожалуй, пойду пока поиграю в классические части, освежу воспоминания.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

Titanfall

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Шутер * Respawn Entertainment * Electronic Arts

Gran Turismo 6

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2014

Настоящий феномен, отличный способ проводить текущее поколение консолей и просто очень хорошая гонка. Хотя избавиться от некоторых проблем серии все же не помешает.

Гонки * Sony * Polyphony Digital

The Banner Saga

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №3/2014

Потрясающее приключение, которому помешал раскрыться на полную катушку лишь скромный бюджет. Будем надеяться, что продаж первой части окажется достаточно, чтобы к сиквелу разработчики смогли поднять планку качества.

Тактика, ролевая игра * Stoic Games

South Park: The Stick of Truth

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №04/2014

Сатирический потенциал The Stick of Truth оказался намного слабее сортирно-туалетного, но в остальном это отличная, разнообразная и увлекательная игра, которая с равным успехом пародирует современные RPG и ставит новые рекорды по количеству непристойностей в секунду.

Ролевая игра * Obsidian Entertainment * Ubisoft

Broken Age

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №3/2014

Романтичная сказка, полная необычных персонажей, остроумных шуток и волнующих приключений. Мы соскучились по такому Тиму Шейферу.

Квест * Double Fine Productions

В РАЗРАБОТКЕ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

DREAMFALL CHAPTERS

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
RED THREAD GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕ ПЛАНИРУЕТСЯ
ПЛАТФОРМА
PC, WII U

САЙТ ИГРЫ
REDTHREADGAMES.COM
ДАТА ВЫХОДА
ОСЕНЬ 2014 ГОДА

ХОДЯЧИЕ МЕЧТАТЕЛИ

«У каждой истории должны быть начало и конец», — говорила Зои Кастильо, главная героиня **Dreamfall: The Longest Journey**. Бедная наивная идеалистка, она даже не предполагала, насколько коварной может оказаться судьба! Преданная, отравленная, брошенная умирать, девушка находится в глубокой коме, в то время как ее сознание заперто в Мире снов.

Ее собственная история не завершилась, а попросту зависла в воздухе. Раздосадованные фанаты серии вначале почувствовали себя обманутыми, затем начали взывать к милосердию **Funcom** и творческого директора Рагнара Торнквиста, а после… смирились с горькой участью. На долгие годы.

ТОРНКВИСТ И ЕГО МИРЫ

The Longest Journey, первая часть культовой серии, появилась в 1999 году и стала одним из эталонов приключенческих квестов. Героиня игры, Эйприл Райан, обнаружила, что мир не такой, каким кажется. Вернее, их на самом деле два — обычный, опирающийся на науку и логику, Старк (прообраз нашего безрадостного будущего), и мир Аркадия, где правят бал магия и хаос. Миры-двойники связаны и одновременно разделены Балансом, который не дает им объединиться, пока человечество не готово к этому. Именно содействие в восстановлении Баланса стало главным свершением Эйприл в Аркадии.

Шесть лет спустя вышла еще одна игра о раздвоенном мире — Dreamfall: The Longest Journey. Называть ее прямым продолжением не совсем правильно: минули годы, Эйприл сильно изменилась, да и роль ей теперь отведена второго плана. В авангард повествования как раз вышла Зои Кастильо, пожалуй, одна из самых красивых «компьютерных» девушек. Услышав странный зов «Найди Эйприл! Спаси Эйприл!», она сумела попасть в Аркадию и сберечь волшебный мир. Вот только сама оказалась в беспамятстве.

Недосказанные сюжетные линии будоражили умы многих, и через год разработчики объявили о продолжении. Но затем компания сконцентрировала усилия на онлайновой **The Secret World**. Сеттинг «Тайного мира» навевал воспоминания о Dreamfall: за завесой реальности скрывался мир, в котором все возможно. Но как бы ни была хороша идея и квестовая часть (во многих миниисториях и задачках чувствовалась рука Торнквиста), надеждам на финансовый успех проекта не суждено было сбыться. К сожалению, это пагубно повлияло и на Dreamfall Chapters.

И только год назад на Kickstarter появился проект с очень знакомым названием. Покинувший Funcom творческий директор основал собственную студию **Red Thread Games**, выкупил права на Dreamfall Chapters и на сей раз железно пообещал рассказать, что стало с героями и целыми мирами. Релиз запланирован на осень.

Я БУДУ ЗДЕСЬ, КОГДА ТЫ ВЕРНЕШЬСЯ

Мы встретимся с Зои там же, где ее оставили, — в Касабланке, в больничной палате. Правда, по игровым меркам прошел лишь год. За это время «Дримтайм», новая консоль для просмотра снов по заказу, стала невероятно популярна среди жителей антиутопического Старка, превратив сновидения в новое развлечение. Чем это чревато, можно предположить: у Зои уже была пара неприятных встреч с корпорацией, ответственной за новинку. Вдобавок людские сны незаконно стекаются в башню, возведенную аркадийской техноимперией Азади.

В мире грез темно и холодно. Но отнюдь не пустынно: застрявшие здесь души нуждаются в помощи. И только Зои по силам найти способ, как освободить их, а заодно и самой выбраться из затянувшейся комы. Ближе к финалу первой главы у нее это непременно получится.

Между тем арестованный за государственную измену Киан Альване, бывший апостол Азади, ждет своей участи в тюремной камере. У него тоже неожиданно появляется возможность обрести свободу. Сцену побега можно по-

УМИРАЮЩЕЙ ЗОИ НИКТО НЕ ПОМОЖЕТ, КРОМЕ САМОЙ ЗОИ.

ЯРКАЯ ВСПЫШКА СВЕТА И ПОЛЕТ В НЕБЕСА… СПАСЕННЫЕ ПРИЗРАКИ ТАК НЕОРИГИНАЛЬНЫ.

В РАЗРАБОТКЕ

БОЛЬШИНСТВО ДРУЗЕЙ ЗА ТО, ЧТОБЫ ИЗБАВИТЬ НЕСЧАСТНОГО ОТ МУК. ПРИСОЕДИНИМСЯ К НИМ ИЛИ ПОЙДЕМ СВОИМ ПУТЕМ?

ТО САМОЕ ДИАЛОГОВОЕ КОЛЕСО И ПРОСТРАННЫЙ ВНУТРЕННИЙ МОНОЛОГ.

смотреть в видеозаписи на YouTube, не слишком испортив себе впечатление спойлерами.

Еще один мучивший вопрос — жива ли Эйприл Райан после тяжелого ранения? Теперь, наконец, мы узнаем о ее судьбе. А, быть может, даже встретимся. Или нет. Команда ревностно хранит подробности сюжета и личность третьей главной героини. Зато дразнит возможностью повидаться со старыми знакомыми — говорящим Вороном, теоретически слепым попрошайкой Бобом, хозяйкой таверны Бенримой Салмин, некогда злым алхимиком Ропером Клаксом, послом венаров Абнакусом и подругой Зои — Эммой.

Но пока очнувшаяся Зои не торопится обратно в Аркадию. Она поселилась в Европолисе, огромном футуристическом городе-штате, и даже устроилась на работу. Какую именно профессиональную стезю изберет девушка, будет зависеть от решений, принятых во время путешествия по миру снов. К слову, обе возможные профессии поставляются в комплекте с новым костюмом — казалось бы, мелочь, а приятно.

В свободное от работы время Зои помогает в штабе кандидата на пост канцлера Европолиса Леи Уминьски, представительницы социал-демократов. Да-да, в качестве пружины, стягивающей разные сюжетные линии, выбрана политика, тесно связанная с интересами крупных корпораций. Нам представят четырех кандидатов на высший политический пост Европолиса. Конкурентами Леи станут действующий канцлер Дитер Гросс, националист Константин Вульф и марксистка Марта Рибас, на знаменах которой гордо красуется надпись кириллицей «МДЯТ».

Какое отношение земная политика может иметь к жизни параллельного мира? Пока не известно. Но мы предполагаем, что Зои и Киан обязательно встретятся. И снова спасут мир — и даже не один. И на этот раз история Сновидца получит свой долгожданный финал. Но кто сказал, что на этом закончатся все истории?

ДРУГ ВЫБРАЛ СМЕРТЬ

«Жанр квеста должен развиваться, как развиваются прочие жанры», — рассказывает Рагнар Торнквист. И доказывает это делом. Если The Longest Journey была классическим двухмерным квестом, то Dreamfall смело перенесла нас в трехмерный мир, порой предлагая приключения, свойственные стелс-шутерам или файтингам. В Dreamfall Chapters эксперименты продолжатся. На этот раз ветер перемен явственно веет из краев интерактивного кино. Сам Торнквист восторженно отзывался о **Heavy Rain** и **Walking Dead**, и, по его заявлению, третья часть находится в более близком родстве с творениями **Telltale Games**, чем с первой частью трилогии.

Нас проведут по сюжету, разделенному на традиционные для серии тринадцать глав, которые, в свою очередь, сгруппированы в пять «книг». Еще в дни Funcom разработчики планировали выпускать их отдельными томами-эпизодами (которые и дали добавку Chapters к названию), но потом Торнквист открестился от этой затеи и решил делать одну цельную игру.

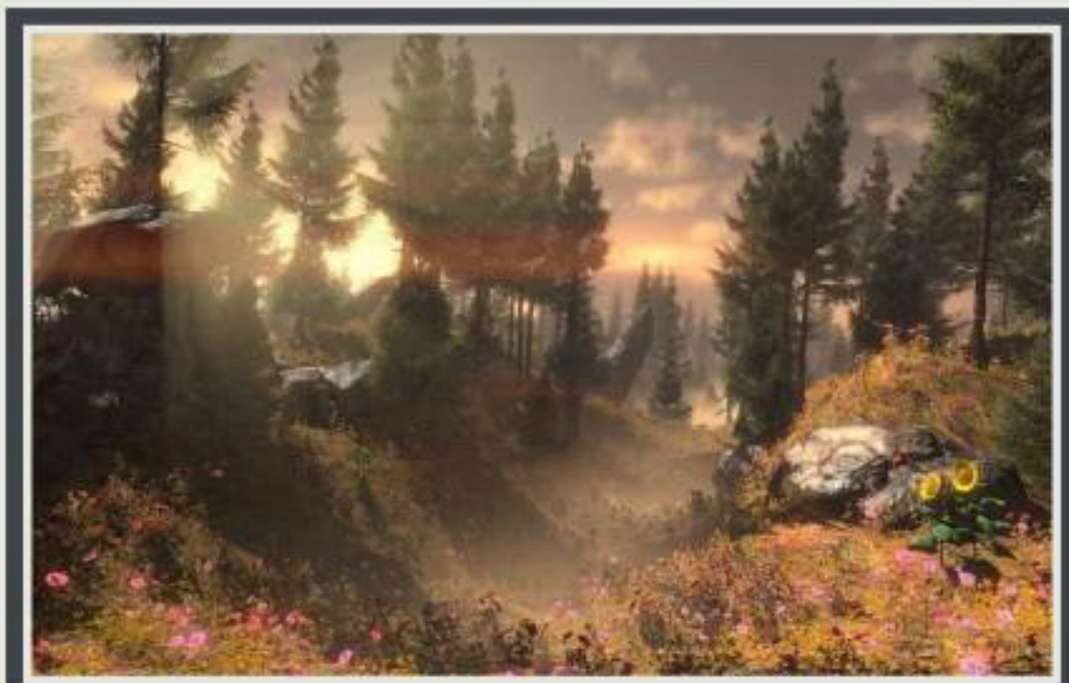
А недавно стало известно о возвращении к первоначальной эпизодической модели — проект оказался масштабнее, чем ожидала Red Thread Games. Каждая отдельная «книга» будет иметь собственную завязку, финал и интерлюдию, связывающую конец одной книги с началом следующей.

История стоит во главе угла, и ничто не должно мешать рассказу. В том числе искусственно переусложненные многоступенчатые головоломки. Все решения будут продиктованы обычной логикой. Ключевые предметы находятся на тех местах, на которых они бы находились в реальности. Грубо говоря, когда потребуется молоток, искать стоит в ящике с инструментами, а не в аптечке. Разработчики раз за разом говорят, что никакой сложной комбинаторики в игре не будет, равно как и пиксельхантинга.

В сюжетных локациях особой свободы ждать не стоит, но по крупным городам позволят беспрепятственно побродить. Дотошные исследователи не пожалеют о том, что свернули в сторону: в самых дальних закоулках можно наткнуться на что-нибудь необычное. Или кого-нибудь. В Европолисе и Меркурии практически каждый житель готов поделиться своими мыслями или попросить о помощи. Диалогам разработчики уделяют особое внимание, и их точно не стоит торопливо пролистывать — пропустите массу важного и инте-

ПЕРЕД НАМИ — ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ КОЛЛЕГИ ЗОИ.

ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ ТАМ ЖЕ, ГДЕ ЗАКОНЧИЛАСЬ МНОГО ЛЕТ НАЗАД.



ЕСЛИ К ДВИЖКУ UNITY ПРИЛОЖИТЬ МАСТЕРСТВО ДИЗАЙНЕРОВ, ВЫЙДЕТ БОЛЕЕ ЧЕМ КРАСИВО.

В АРКАДИИ МАЛО ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ: ТЕ ЖЕ МЕСТА, ТЕ ЖЕ ЖИТЕЛИ.

ресного. Даже в пустяковой на первый взгляд болтовне могут скрываться ключи к будущим тайнам. Например, чтобы уговорить стражника открыть дверь темницы и выпустить Киана, с ним придется предварительно побеседовать о семье, родине и прочих, казалось бы, отвлеченных вещах.

Важность диалогов подчеркнута их подачей. В игре появилось совершенно новое диалоговое колесо. Выбирая варианты ответов или действий, можно также услышать мысли героев, что позволит лучше понять настрой собеседника. Никаких сюрпризов в виде неожиданных реплик или внезапных реакций — мы всегда будем понимать, чего ждать от того или иного человека в конкретной ситуации. Предсказуемость важна во время принятия судьбоносных решений, которые чреваты далеко идущими последствиями. Упустить такой момент не получится — изменится сам вид диалогового окошка. Когда же решение будет принято, появится надпись: «Баланс сместился».

Но не в сторону добра или зла, света или тьмы. Просто за каждой такой точкой невозврата открывается множество вариантов развития сюжета — прямо как в романе Борхеса «Сад расходящихся тропок». Если, например, сохранить жизнь молящему о смерти узнику, судьба сведет с ним в будущем, и, возможно, он либо поможет, либо, наоборот, помешает в каком-нибудь важном деле.

ГОРОД МЕРКУРИЙ. ГДЕ-ТО РЯДОМ — БАШНЯ АЗАДИ.

С другой стороны, если исполнить желание страдальца, общаться в дальнейшем придется с его женой, а точнее, вдовой. В любом случае история будет всегда стремиться к финалу, но пути окажутся самыми разными. Последствия собственных поступков мы тоже не пропустим, нам сообщат что-то вроде: «Это происходит из-за того, что вы совершили ранее».

И еще одно нововведение: появится простенькая социальная составляющая. В моменты значимых выборов можно узнать, как поступили друзья, какой вариант выбрали, и они также узнают о вашем решении. Пока трудно судить, насколько удачно такое новшество, но оно вполне в духе времени.

■■■

Как бы широко ни расходились тропки, лишь одна калитка выведет из сада. Финал у истории строго один. Но у Рагнара Торнквиста уже заготовлен целый ворох новых сюжетов. На это указывает мимолетное упоминание **The Longest Journey Home** во время кампании по сбору средств. По слухам, игра должна будет стать продолжением еще не вышедшего эпизодического сериала. Но пока что судьба возрождающейся серии зависит от Зои Кастильо и дебютной книги из цикла Dreamfall Chapters с подзаголовком **Book One: Reborn**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПОКЛОННИКИ СЕРИИ, СЕМЬ ЛЕТ МАЯВШИЕСЯ ДОГАДКАМИ О СУДЬБАХ ЛЮБИМЫХ ГЕРОЕВ, ЭТОТ ВОПРОС МОГУТ ВОСПРИНЯТЬ КАК НЕПРИЛИЧНЫЙ. ТОГДА КАК У НОВИЧКОВ, НЕ ЗНАКОМЫХ С ОРИГИНАЛЬНЫМИ ИГРАМИ, ПОЯВИТСЯ ОТЛИЧНЫЙ ШАНС ПРИОБЩИТЬСЯ К ТВОРЧЕСТВУ РАГНАРА ТОРНКВИСТА — МАСТЕРА СОЧИНЯТЬ МИРЫ И РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИИ. ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ НА СЕЙ РАЗ ВСЕ ПОЛУЧИЛОСЬ В СРОК.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%

ЗАГАДОЧНЫЙ СТРАННИК. НЕ ТО СТРАЖ, НЕ ТО ПЛЕННИК МИРА СНОВ.

ЗОИ ПОЧТИ НЕ ИЗМЕНИЛАСЬ. ПРОСТО ПОВЗРОСЛЕЛА.

ТОЛЬКО НЕ ОСТАНАВЛИВАЙСЯ

БЕГУЩИЙ В ЛАБИРИНТЕ

ПО МОТИВАМ МИРОВОГО БЕСТСЕЛЛЕРА

12+

В КИНО С 18 СЕНТЯБРЯ

WWW.MAZE-RUNNER.RU #MAZERUNNER

РЕКЛАМА

О МУТАНТАХ И ГАЗИРОВКЕ

ДЕНИС МАЙОРОВ

На протяжении долгого времени разработчики из **Insomniac Games** создавали для **Sony** яркие красочные платформеры. Серии **Spyro** и **Ratchet & Clank** уже считаются классикой жанра — на них успело вырасти целое поколение игроков. Позднее, в эпоху PS3, разработчиков потянуло в сторону боевиков и они придумали **Resistance**.

Переход от ярких платформеров к мрачным шутерам сильно удивил поклонников студии. Хотя серия и получилась удачной, авторы понимали — это не совсем то, чем они хотели бы заниматься в дальнейшем. Даже в прошлогоднем боевике **Fuse** прослеживалась тоска по былым временам — мультяшная графика, сочная палитра, не лишенный юмора сюжет.

Поэтому анонс яркой и похорошему безбашенной **Sunset Overdrive** не стал большой неожиданностью (смутила только эксклюзивность для платформы **Microsoft**). Но, как оказалось, разработчикам все же есть чем удивить.

Про игру уже известно очень много, да и мы не раз рассказывали вам про нее. Поэтому в этом тексте мы соберем воедино самое важное, что известно о Sunset Overdrive на данный момент, и разложим все по полочкам.

Мутанты хоть и страшны снаружи, зато изнутри наполнены яркой бодрящей газировкой с громким названием Overcharge Delirium XT!

ВЛИВАЙСЯ!

Добро пожаловать в Сансет — город, наполненный солнцем, энергетическими напитками и мутантами. Между бодрящей газировкой и монстрами связь, между прочим, самая прямая. Алчные корпорации, паразитирующие на страсти подростков к вредным коктейлям, выбросили на рынок новую заразу с экспериментальной формулой.

Лабораторно проверить действие химического чуда на человеческий организм никто и не подумал — нет времени, прибыли пропадают. Город охватила эпидемия: под действием непонятного пойла жители стали мутировать. У одних лишние конечности отросли, у других — острые клыки, а кто-то полностью лишился человеческого облика.

И только главный герой смог воспользоваться ситуацией. Еще вчера он слыл полным неудачником и отвечал за ведро и швабру на презентации того самого злосчастного энергетика, а теперь в глазах обывателей в одночасье превратился в настоящего смельчака, последнюю надежду погибающего города.

Впрочем, до конца не понятно, хочет ли он вообще становиться городским супергероем. На первой презентации мы видим парня упивающимся безграничной свободой, безнаказанностью и охотой на мутантов. Однако герой может оказаться куда более сложной и многогранной личностью. Разработчики уделяют особое внимание сюжету, и, зная Insomniac Games, можно ожидать самых сумасшедших зарисовок из его

В захваченном мутантами городе образовались различные коалиции. Фракций будет много, но пока разработчики показали только помешанных на Японии бойскаутов и сошедших с ума ролевиков.

Если умереть, герой возродится в собственном гробу, вернется на грешную землю с инопланетянами или вывалится из фургона с мутантами. Создатели называют это «респауном нового поколения».

Первая плюшевая пушка в истории. Что сказать, свирепое оружие.

жизни и встреч с незаурядными персонажами.

ЧТО ТАКОЕ БЕЗУМИЕ?

Особая гордость авторов — толпы мутантов самой диковинной наружности. Они поражают не только числом, но и разнообразием. Помимо разномастных обычных «солдат», прущих на героя десятками, а то и сотнями, будут и более хитрые особи. Некоторые атакуют издалека, другие пытаются утопить в зеленой зловонной жиже, а особо ретивые забрасывают нашего уборщика своими же собратьями — и это только несколько примеров.

Разумеется, не обойдется без гигантских боссов. С наскока одолеть их невозможно, придется искать персональный подход к каждому. Все это разнообразие сортов пушечного мяса разработчики не стесняются смешивать в самых разных пропорциях, не давая нам заскучать ни на минуту.

Тем более когда в руках супербластер, заряженный плюшевым мишкой. Уж чем-чем, а оригинальными средствами уничтожения всего живого (или почти живого, как в нашем случае) игры Insomniac Games славились всегда. Классические пистолеты и дробовики, разумеется, в арсенале есть, но они скорее для сбора пыли. Отстреливать конечности городским сумасшедшим куда веселее из автоматов, палящих виниловыми пластинками, праздничными фейерверками или шарами для боулинга. А еще можно схватить установку, поливающую врагов газировкой (как знать, может, вакцина против вируса?) или замораживающими лучами.

Но особенно оружейники из Insomniac гордятся пушкой, которая выстреливает в небо мини-вертолетики, оборудованные собственными турелями. И это, по словам создателей, далеко не все, чем они смогут нас поразить. Кроме того, запланирован широкий спектр оружия ближнего боя, причем далеко не самого тривиального.

Стоять на месте истуканом, уповая на одну только мощь фэнтезийного оружия, не получится. Уборщика моментально возьмут в кольцо, и от него даже швабры не останется. Приходится постоянно двигаться и активно использовать окружающее пространство. Герой умеет не только шустро бегать и неестественно высоко прыгать, но и пружинить от машин и уличных зонтиков, носиться по стенам и скользить по перилам и проводам в стиле Коула из **inFamous**. Все выглядит так, словно кульбиты очень легко выполнить, но разработчики уверяют, что у них не детский сад и просто нажать одну кнопку недостаточно. Герой будет набивать себе шишки, постепенно разучивая разные акробатические этюды.

Параллельно со штурмом очередной отвесной стены парень умеет поливать вражеские ряды огнем. За стильные убийства в полете игра награждает особыми очками, которые затем обмениваются на разные усилители: герой становится быстрее, выше, сильнее. И не только. Его можно научить вращаться, словно ежик Соник, раскидывая всех вокруг, или наделить даром извергать пламя из-под ног во время скольжения по перилам. Выглядит здорово и устрашающе.

Впрочем, самые необычные усилители так просто заполучить не получится, придется усердно обыскивать городские улицы. Вероятнее всего, с ними будут связаны необязательные побочные квесты.

Кроме того, веселье можно будет разделить с товарищами. Уже заявлен кооперативный режим под кодовым названием **Chaos Squad**. Нам предстоит спина к спине сдерживать многочисленные волны мутантов. Градус веселья увеличивается пропорционально количеству задействованного народа. К релизу обещают и другие сетевые режимы, над которыми пока что ведется работа в условиях строжайшей секретности.

■■■

Sunset Overdrive видится закономерным этапом в творческом пути студии. Собрав весь опыт, накопленный за долгие годы, разработчики создают боевик-платформер, который даже не хочется ни с чем сравнивать — настолько приятное впечатление он производит. Настораживает лишь открытый мир, который при грубой реализации запросто может испортить все веселье. ■

Будем ждать?

Открытый мир и зрелищная акробатика, безумное оружие и сотни врагов, яркие краски и море веселья — к новому поколению в Insomniac Games подготовились знатно. Конечно, ждем!

Процент готовности: 80%

По части безумного вооружения в Sunset Overdrive разработчики, кажется, решили превзойти всех — такого арсенала даже в Saints Row не найти. Но и в предыдущих играх студии его не назовешь обыденным. Мы решили вспомнить четыре самых необычных орудия укрощения врагов из Ratchet & Clank и Resistance, которые могли бы прийтись ко двору в новой игре Insomniac Games.

СЕКРЕТЫ ОРУЖЕЙНИКА

AUGER
(Resistance)

Плюющиеся зловонной зеленой жижей противники настолько омерзительны, что вряд ли захочется подходить к ним близко. А если один из них еще окопался за машиной и из укрытия пытается заплевать вас до смерти? Издали не пристрелить, а вблизи велик риск захлебнуться — безвыходная ситуация? Совсем нет, если под рукой винтовка Auger! С ее помощью можно прострелить любую твердую поверхность — хоть машину, хоть стену. К тому же чем больше таких поверхностей на пути снаряда, тем сокрушительнее окажется урон.

MUTATOR
(Resistance 3)

«Мутатор» — оружие настолько универсальное, что для его применения и ситуаций особенных придумывать не нужно. Стреляет ядовитым газом, от которого вражины раздуваются и взрываются, орошая всех вокруг отравленными внутренностями. В альтернативном режиме ядовитый пар вдобавок дезориентирует врагов и заставляет нападать друг на друга. А теперь представьте эту пушку в Sunset Overdrive: фонтаны оранжевой требухи, взрывы и грызня мутантов. Завораживающее зрелище!

BEE MINE GLOVE
(Ratchet & Clank: Size Matters)

Перчатка, стреляющая ульями с агрессивными роботизированными пчелами, прямо-таки просится в Sunset Overdrive. Как известно, даже робопчелы совсем не прочь полакомиться сладеньким. А что может быть лучше приторной газировки, текущей по венам мутантов, заполонивших Сансет!

SUCK CANON
(Ratchet & Clank: Up Your Arsenal)

Уродливые мутанты, предпочитающие швыряться друг дружкой, — враги опасные и очень неприятные. И такие здоровенные, что с ходу не сообразишь, как подобную махину одолеть. Выход один — мыслить и действовать как противник. Вот тут и пригодилась бы «засасывающая пушка», способная буквально поглощать недругов, а затем беспощадно выстреливать ими. Прекрасная возможность отплатить монстру его же монетой.

ЖАНР
Онлайновый экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
BattleCry Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC

BATTLECRY

ДАТА ВЫХОДА
2015 год

ИНТЕЛЛИГЕНТНАЯ МЯСОРУБКА

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

Порой можно полюбить игру в совсем неожиданный момент. В динамичном **Uncharted 3** почему-то запоминается медитативный уровень в пустыне, с его нетипичным геймплеем. В **BioShock** и **BioShock Infinite** — начальные прогулки по улицам Восторга и Колумбии, когда палец не касается курка. А после десяти часов сумасшедшего времяпровождения в **GTA 5** вспоминается живой окружающий мир, изучать который было не менее любопытно, чем грабить банки и участвовать в погонях. Удивительно, но самые яркие эмоции зачастую дарит вовсе не основная игровая механика, а нечто неуловимое поначалу, но осмысливаемое впоследствии.

Однако может ли подарить подобные эмоции сетевой боевик, который запускают прежде всего ради залихватского действия? Украсивший онлайновые матчи сюжетной канвой **Titanfall** в свое время уже доказал — да, может! Авторы мультиплеерного боевика **BattleCry** идут примерно той же тропой и стараются погрузить игрока в необычный мир, где все как-то не так. Иначе. По-другому.

Вскружил молодой казак голову английской гостье...

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Bethesda решилась на свой первый условно-бесплатный проект два года назад. Для этого там сформировали одноименную с игрой студию **Battlecry Studios**, куда вошли одни из самых видных деятелей нашей индустрии. Казалось бы, сетевую арену должны делать мастера игровых механик, чистые математики! Но вместо этого издатель собирает людей, умеющих придумывать миры. Руководить проектом доверили Рику Вогелю — он в **BioWare** занимался **Star Wars: The Old Republic**, а еще раньше приложил руку к **Meridian 59** и легендарной **Ultima**. Главный дизайнер, Лукас Дэвис, известен проектами на стыке однопользовательского и мультиплеерного форматов — **Halo 4** и **Call of Duty: Black Ops 2**. Наконец, на должность арт-директора заступил Виктор Антонов, придумавший миры **Dishonored** и **Half-Life 2**.

Разработчикам очень хотелось сделать бои личным делом каждого — чтобы игроки буквально вгрызались друг в друга на ближней дистанции и при этом обходились без огнестрельного оружия. Пришлось придумать альтернативную вселенную, где объяснялся бы такой подход. И, по нашему мнению, получилось превосходно.

РОМАНТИКИ ВОЮЮТ БЕЗ ПУЛЬ

Мир, созданный в Battlecry Studios, опирается на кровавую историю Первой мировой войны. Принцип отчасти схож с тем, что использовали в Bethesda во

Граффити на стенах расскажут о самоотверженном настрое солдат и подскажут, какая команда в данную минуту лидирует в бою.

время работы над **Wolfenstein: The New Order**, — авторы задаются вопросом «А что, если бы?..» и сами на него отвечают. Воображение сценаристов рисует совершенно новый мировой порядок. В реальности в начале двадцатого века были пересмотрены методы ведения войны: коней сменили бронированные боевые машины, сабли уступили место автоматам. Нестись на врага с шашкой наголо стало нецелесообразно, и солдаты на долгие месяцы засели в окопах.

В BattleCry война тоже изменилась, но строго наоборот. Более двух сотен лет назад случился некий военный конфликт столь разрушительной силы, что люди спохватились и заключили «Пороховую конвенцию», полностью запретив использование пороха.

И теперь, в альтернативном 1915 году, решать споры можно исключительно в специально оговоренных «военных зонах» и только с холодным оружием в руках. Дерутся за интересы государств отныне не случайные «Иваны» и «Джоны», а самоотверженные и лучшие на свете гладиаторы. Война превратилась в подобие спорта, страны научились выяснять отношения в честных, полных геройской романтики боях.

Статус «военных зон» мировые правительства присваивают заброшенным городам, по разным причинам ставшим непригодными для мирной жизни. Одна из таких зон отчуждения, подконтрольная Королевской морской пехоте (одна из игровых фракций), — некий европейского вида город с причудливой стимпанковской архитектурой.

Разработчики сказали, что черпали вдохновение в искусстве начала прошлого века — стилях ар-нуво и ар-деко. В результате на ратушной площади мы любуемся часовой башней с паровыми маятниками, а в промышленной зоне — огромными маховиками, которые приводятся в движение малопонятными механизмами.

У фракции казаков, русского происхождения (в кулуарах игровых журналистов даже повелось называть игру «Казаками»), домашняя арена будет выглядеть более сурово и иметь «обрусевший» вид. Что под этим подразумевается, пока секрет. Зато Виктор Антонов с гордостью рассказывает о динамическом изменении облика карт в зависимости от того, лидируете вы или проигрываете. Не стоит рассчитывать, что внезапно исчезнет какая-нибудь стена, открыв проход в тыл врага, но уличные граффити и оттенки цветов будут меняться в зависимости от настроения отряда.

Планируется и третья, пока еще не названная фракция. Хотя, если провести параллели с реальной историей, можно предположить, что это будет немецкая сторона, с домашними аренами в духе кайзеровской Германии.

Этот таинственный рыцарь в доспехах – единственный, кто умеет ставить блок.

Заброшенные старые фабрики – прекрасное место для боев.

Кровавая и молниеносная резня без страха смерти.
Моментальное возрождение бросает игрока в самое пекло уже через миг.

В чувстве стиля разработчикам не откажешь – карты будто нарисованы от руки.

ЛЮБИ ВРАГА СВОЕГО

По словам Рика Вогеля, его команда проектирует новый тип мультиплеера, основанный в числе прочего на принципах одиночных игр. Они помогают с головой погрузиться в созданный мир и при этом сохранить дух соревнования с реальными людьми.

Окружающая игровая действительность кажется убедительной, только если у человека с ней нет внутренних разногласий. Магия погружения пропадает, когда игровые задачи и внутренние цели игрока расходятся. Вспомните **Far Cry 3** — как порой не хотелось спасать олухов-друзей, ведь вокруг можно было найти тысячу интересных занятий! В BattleCry ваши мотивы полностью совпадают с целями здешних бойцов и прекрасно укладываются в сюжет. Ведь первоочередная задача в сетевом побоище — выиграть матч и превзойти других. История игры ровно о том же, о доминировании на боевой арене.

Игра всячески поощряет стремление стать лучшим. После сражения участники могут «пожать друг другу руки» и наградить сильнейшего ценными значками. Или демонстративно оставить геройские заслуги товарища незамеченными, что только добавит эмоционального накала.

На атмосферу работает и лобби — совершенно технический элемент, который в иных сетевых играх в лучшем случае украшают тематическими артами и скромными анимациями. Здесь же результаты и сводные таблицы лидеров оформляются в виде старомодной газеты. Из статей в ней вы сможете почерпнуть сведения о победах своих друзей или врагов и даже посмотреть фотографии, будто сделанные на старинную фотокамеру.

УБЕЙ МЕНЯ ИНТЕРЕСНО

Прорабатывая механику, авторы оглядывались на **God of War** и **Devil May Cry**. По динамике и кровавости BattleCry местами напоминает лучшие слэшеры последнего времени. Ближний бой здесь даже не пытается быть реалистичным. Соперники лихо шинкуют друг друга, во все стороны летят отсеченные конечности, а кровь из шеи обезглавленного казака брызжет на беленую стену часовни.

Пока что разработчики показали только простой командный дефматч с участием тридцати двух человек, но предполагаются и другие режимы с упором на кооператив. А в планах значится и такое: в рамках определенных режимов превратить динамичную аркаду в тактический боевик с вдумчивым планированием и бойцами под управлением ИИ. Но это все уже потом, после релиза и с обновлениями.

Сейчас же на выбор есть пять классов, каждый, как водится, со своими способностями. Ополченец, классический танк, орудует огромным мечом. Дуэлянт — шустрый вояка с двумя клинками, благодаря способностям к маскировке его основная задача — проникать в тыл врага. Инженер может похвастаться магнитной пушкой Гаусса (реально существующий ускоритель электромагнитного потока, здесь он стреляет электроразрядами). Громила — типичный боец ближнего боя, крушащий соперников стальными кулаками. Есть и дама-лучница, пускающая раскаленные стрелы или болты, а в контактном бою использующая нож.

Кроме того, в зависимости от фракционной принадлежности каждый класс будет по-разному выглядеть и иметь свой вариант положенного оружия. К примеру, лучник-казак вооружен арбалетами, тогда как лучник-морпех использует длинный лук.

Вообще, в условиях табу на огнестрел оружие ближнего боя сильно эволюционировало. Нам обещают внушительную коллекцию тесаков, ножей, шипастых перчаток и арбалетов разной степени тяжести и убойности. Особый акцент разработчики делают на мечи, которые в реальном времени превращаются в щит и обратно. Будут и разномастные стимпанковские гаджеты, и сверхспособности, активирующиеся по мере накопления «адреналина».

Для быстрого перемещения по карте герои используют магнитные точки захвата. Сделано примерно как в **Batman: Arkham Asylum**, с той лишь разницей, что взлететь разрешается только туда, куда позволят дизайнеры уровней. Разработчики не забыли о модных в последнее время вертикальных боях. Персонажу достаточно поднять руку, и он чудесным образом примагнитится к особому устройству где-то на верхотуре. Откуда, конечно, сможет вести огонь.

■■■

Релиз BattleCry еще не скоро, бета-тестирование предварительно намечено на начало следующего года. Разработчики не стали делать шутер, которых и так выше крыши, решили не вступать в клуб «у нас тоже есть своя MOBA» и отказались от идеи ролевого боевика... А в итоге все равно не смогли избежать ярлыков: проект называют «Team Fortress 2 без пушек». Мы очень надеемся, что авторам удастся за оставшееся время избавиться и от этого сравнения. Тогда мы получим действительно единственный в своем роде онлайновый боевик, который будем поминать добрым словом. Потенциал и ресурсы у BattleCry точно есть. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первый условно-бесплатный боевик от Bethesda: без пуль и стрельбы, зато с кровавой резней и необычным миром. Очень любопытно, смогут ли именитые разработчики превратить сетевую арену в нечто большее, вплотную приблизив ее к однопользовательским сюжетным играм.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

ЖАНР
Экшен-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК
2K Australia
Gearbox Software
МУЛЬТИПЛЕЕР
Кооператив
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
borderlandsthegame.com
ДАТА ВЫХОДА
14 октября 2014 года

Светлана Нелипа

УЧИМСЯ ДЫШАТЬ

Если кто-нибудь задастся целью построить отель-небоскреб для самых выдающихся игровых злодеев, Красавчику Джеку из **Borderlands 2** придется предоставить если не пентхауз, то уж точно президентский люкс с видом на преисподнюю. С момента его смерти прошло два года, а мы до сих пор не знаем, как он в свое время превратился в самовлюбленного маньяка, саркастичного садиста и обладателя бриллиантового пони по кличке Жопец.

И вовсе он не красавчик

Задолго до первой личной встречи Джек успел нам все уши прожужжать по радио. Особенно он любил выйти на связь в самый разгар боя, когда совсем не до него. От его пафосной болтовни и издевательских комментариев вскоре все тело начинало зудеть. Тогда мы еще не знали, с каким расчетливым и беспринципным садистом-кукловодом имеем дело.

Однако злодейским злодеем он был не всегда. Когда-то Красавчик Джек не нуждался в маске, скрывающей многочисленные шрамы и загадочное синее клеймо. Да и звали его не Джек, а Джон. Вполне заурядный парень: скромная должность программиста в корпорации «Гиперион», любимая жена и дочурка, которую заботливый папочка впоследствии посадил в клетку.

Тем временем охотники обнаружили на Пандоре легендарное Хранилище исчезнувшей расы, некогда населявшей планету. В этот момент Джон-Джек почувствовал, что настало время изменить собственную жизнь — выйти из тени, уничтожить всех бандитов и прослыть героем. Но, как известно, с героическим амплуа у него решительно не сложилось.

Путь Красавчика Джека от неприметного программиста до владельца корпорации станет основой сюжета **Borderlands: The Pre-Sequel**. В летописи серии новая игра займет промежуточное положение между частями исходной дилогии.

Мы окажемся на противоположной стороне конфликта — на стороне зла. Плечом к плечу с бывшими врагами предстоит выполнять поручения Джека, способствуя превращению хорошего парня в бездушного изверга, которого мы так сладко ненавидели. Придется сойтись с теми, за кем раньше охотились, и всячески избегать бывших друзей. Многие знакомые личности непременно появятся в кадре, но пока разработчики предпочитают не называть имен.

Друзья — это все, что у нас есть

Гораздо охотнее они рассказывают о главных героях. Заново раскрывать характер Красавчика Джека мы будем от лица одного из четырех персонажей, которых уже встречали прежде. При этом игра по-прежнему будет ориентирована на кооперативные похождения.

Афина запускает заряженный аспис. Бежать за ним не придется, на руке уже волшебным образом появился новый.

От мощных выстрелов в безвоздушном пространстве врагов будет «по-голливудски» уносить вдаль.

Так обычно выглядят космические квадроциклы — не чета зеленым «дутикам».

Кислородный шлем с защитной мембраной подозрительно напоминает мыльный пузырь.

Самая давняя знакомая — Афина. В дополнении **The Secret Armory of General Knoxx** к первой **Borderlands** мы помогали ей уничтожить военное подразделение корпорации «Атлас». Каким образом судьба сведет ее с Джеком, еще предстоит выяснить, но уже сейчас понятно, что в его команду она впишется идеально. Чаще всего разработчики изображают Афину с мечом, но это не означает, что она не способна пальнуть из дробовика. Кроме того, у девушки имеется кинетический аспис — особый щит, который останавливает пули, залечивает раны и время от времени переключается в режим летающей бензопилы.

Второй потенциальный главный герой — Вильгельм, киборг громадных размеров и грозного вида. В Borderlands 2 нам довелось с ним сразиться — и уничтожить. Пока же он жив, здоров и не утратил человеческий облик: процесс замены конечностей технологичными протезами только начался. Здоровяк предпочитает громоздкие пушки и умеет запускать умных летающих дронов, прикрывающих его во время перестрелки.

Еще одна покойница, за которую можно будет поиграть, — Ниша, сумасшедший шериф городка Линчвуд. Ее боятся не только бандиты, но и добропорядочные граждане и ближайшие соратники. Она давняя подружка Красавчика Джека, что о многом говорит. *«Чем больше мы работаем над Pre-Sequel, тем больше я жалею, что убил Нишу в Borderlands 2»*, — сокрушается Энтони Берч, ведущий сценарист игры. Отрадно, что у нас все-таки появится еще один шанс встретиться с ней, нацепить ковбойскую шляпу и пальнуть по-македонски кому-нибудь промеж глаз.

Но главный сюрприз и подарок от разработчиков — Фрэгтреп, новый вид боевого гиперионского робота из линейки железяк. Предыдущая модель, если помните, называлась Клаптрап. Тот робот безустанно нес пафосную чушь, называл приключенцев своими слугами и пытался всеми командовать. Разработчики как-то признались, что срисовали его облик с уличного мусорного бачка, — наверное, это отчасти и определило взбалмошный характер Клаптрапа. Теперь мы сможем взять под свой контроль его преемника.

«Гиперион» работает для вас

В первых двух играх мы неплохо изучили Пандору, теперь пришла пора отправиться дальше и выше — на ее обитаемый спутник Элпис. Заодно мы посетим «Лунную базу снабжения» корпорации «Гиперион» — огромный космический катамаран, во второй части постоянно висевший у нас над головой, и узнаем, как выглядит родина неугомонных роботов изнутри.

На Элписе гравитация ниже, чем на Пандоре, и почти полностью отсутствует кислород. Придется держать в поле зрения специальные кислородозаправки, а в критической ситуации искать природные источники газа, бьющего из расщелин подобно гейзерам. В интерфейсе появилась специальная шкала запаса воздуха. Если живительный газ в баллоне на исходе, жизненные силы героя угасают. Это нововведение пока самое спорное: бросать все дела и мчаться накачивать воздухом защитный пузырь на голове — удовольствие сомнительное.

К слову, мода на головные уборы на Элписе не менялась веками. Вместо шляпок, кепок и котелков обитатели носят шлемы с защитной мембраной. Если ее прострелить, противник в считанные минуты помрет от удушья. Поэтому местные обитатели отсиживаются внутри герметичных баз и лишний раз носа наружу не суют. А зря! Даже безжизненные территории на Элписе отнюдь не однообразны: ледяные поля сменяются огненными разломами, а высохшие кратеры поросли причудливыми анаэробными растениями.

Вражеских баз и лагерей бандитов здесь не меньше, чем на Пандоре. А если сравнивать масштабы доступных земель сугубо утилитарно, то мир The Pre-Sequel по размеру окажется где-то между мирами первой и второй частей. Кстати, бороздить лунные просторы можно будет не только пешком, но и на новеньком парящем квадроцикле или багги.

Хороший выстрел, убийца

Важное новшество: кислородный баллон за плечами не только помогает дышать, но и используется как реактивный ранец. Второй закон Ньютона и низкая гравитация позволяют поливать врага свинцом с высоты птичьего полета (если бы на Элписе были птицы). Иными словами, разработчики вводят модные в последнее время вертикальные бои.

А когда надоест болтаться между небом и землей, можно ринуться вниз, разметав ударной волной оставшихся «психов-лунатиков» (так авторы называют карликов, с которыми нам в основном предстоит сражаться). В такие моменты чувствуешь себя почти Халком или Тором Громовержцем.

Местные оружейники начали поставки нового лазерного оружия — лучевого и импульсного. А это значит, что в арсенале появится набор разнокалиберных футуристических бластеров. Учитывая, что серия и так никогда не страдала от нехватки необычных стволов, сравнение их характеристик и подбор особо убойного комплекта займет еще больше времени.

Обновлять арсенал мы будем за маленькие синие кристаллы — своего рода валюту на спутнике. В обмен на них же можно разжиться и модными криогенными пушками. Один меткий выстрел, и враг на мгновение замирает или превращается в ледяное изваяние. Остается лишь весело разнести «скульптуру» на мелкие осколки.

■ ■ ■

«В мире продано меньше Xbox One и PlayStation 4, чем копий Borderlands 2», — иронично заметил глава **Gearbox Software** Рэнди Питчфорд. Не удивительно, что игру решили выпускать исключительно на старом поколении, а за основу взять обкатанный на прошлых частях движок Unreal Engine и лишь слегка его модифицировать.

Во многом это даже хорошо. Студия **2K Australia**, которая работает над новой игрой в сотрудничестве с Gearbox Software, сможет воплотить в жизнь самый «правильный» Borderlands, со знакомой сел-шейдинговой стилистикой, захватывающим кооперативом и тонной юмора. А полноценной третьей частью (она уже обещана) для новых систем и с новыми технологиями пускай занимаются основатели серии. ■

Будем ждать?

Borderlands в космосе, с реактивными ранцами и возможностью поиграть за Фрэгтрепа — конечно, ждем!

Процент готовности: 70%

Захар Бочаров

Жанр
Платформер
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Sumo Digital
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PS3, PS4
Сайт игры
littlebigplanet.playstation.com
Дата выхода
Ноябрь 2014 года

Театр четырех актеров

Почти у каждой уважающей себя компании, в особенности игровой, есть знаковый персонаж — его еще называют маскотом. Обычно это какой-нибудь незатейливого вида, но симпатичный герой, мигом вызывающий в памяти нужный бренд. Можно прохладно относиться к мультфильмам студии **Ghibli**, но не заметить Тоторо в **«Истории игрушек 3»** невозможно. Вы легко могли пропустить эпоху приставки **Mega Drive**, но почти гарантированно улыбнетесь над шуткой про Соника в очередном эпизоде **«Симпсонов»**. Наконец, совсем необязательно любить платформеры про Марио, чтобы узнавать его усатую личность на любой рекламе **Nintendo**.

Вот и PS3 у многих ассоциируется с сакбоем — умилительной тряпичной куклой из **Little-BigPlanet**. Платформер удивлял, завораживал и вдохновлял одновременно — и потому надолго остался в памяти игроков, как и его главный герой. LBP сегодня — серия знаковая, версии ее есть на всех актуальных платформах **Sony**. Нечего и удивляться, что анонс третьей части на минувшей E3 сорвал овации, — кто же откажет себе в удовольствии вернуться в сказочную вселенную?

Мир, который я создал

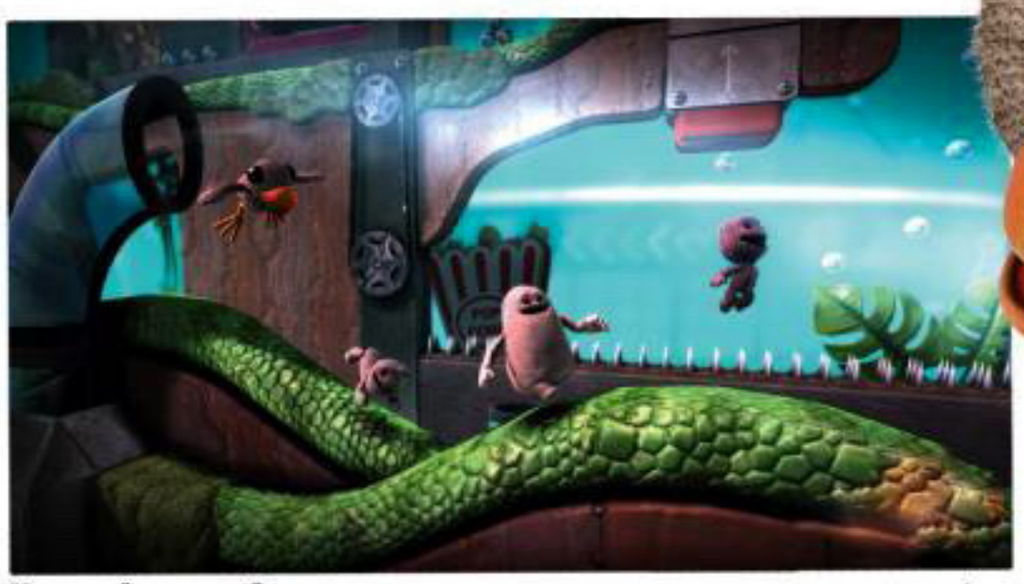
LittleBigPlanet — бесконечно творческая игра от бесконечно творческих людей. В ней мы попадали на необычную планетку, будто созданную помешанным на рукоделии творцом. Все предметы и окружение казались сделанными из ниток, лоскутов ткани и бумаги и напоминали декорации кукольного спектакля. Главный герой под стать — тряпичный человечек сакбой (или сакгерл, если играть за девочку).

Волшебный, детский мир в два счета подстраивался под предпочтения игрока — скажем, можно было переодеть подопечного в костюм Солида Снейка, клоуна с красным носом или венецианского купца. И в таком обличье раздавать тумаки товарищам по игре. Или наоборот — уступать все шарики с бонусами напарникам, чтобы эти редиски осознали, какой вы хороший и заботливый друг. В кооперативе LittleBigPlanet становилась краше прежнего и ежесекундно подкидывала всякие смешные коллизии.

Есть и еще одна штука, едва ли не более важная, чем сюжетный режим от разработчиков. В удобном и проработанном редакторе можно было почти с нуля создать собственный уровень, а потом поделиться им со всем миром.

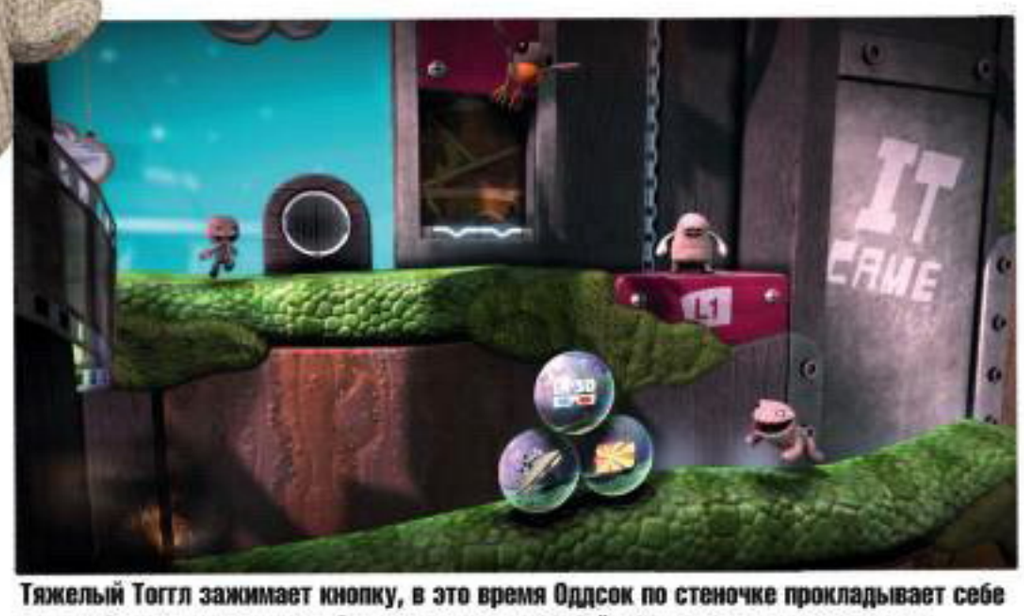
Сейчас пользовательских работ в коллекции просто несметное число, и многие из них поражают даже на уровне концепции. Как вам, например, черно-белый уровень, вдохновленный попу-

Новая команда в сборе. Такие симпатяги!



Многослойность в действии: на этом уровне всего три разных плана, но их может быть и куда больше.

Один из новых нарядов для сакбоя — костюм Делсина Роу из последней части inFamous. С обязательной шапочкой, цепью на руке и татуировкой — все как положено!



Тяжелый Тоггл зажимает кнопку, в это время Оддсок по стеночке прокладывает себе путь к бонусным шарикам. Свуп страхует, а сакбой наблюдает с другого плана.

лярной инди-игрой **Limbo**? Или этап, в котором бегущий слева направо герой по очереди задевает рычажки, проигрывая популярные классические мелодии?

Пользовательский контент сыграл роль вечного двигателя игровой вселенной: новые потрясающие вещи находятся едва ли не каждый день, только успевай отслеживать. А потом играть.

Сочетание хорошего платформера и отличного конструктора превращает каждую часть LittleBigPlanet в увлекательное и яркое приключение с кучей возможностей для самовыражения. Впору продавать коробочки с игрой в аптеках вместо антидепрессантов — пользы будет больше!

И вот все эти перечисленные нами главные достоинства серии вместе с неповторимой атмосферой, похоже, будут и в третьей части. В компании нескольких приятных и очень уместных новшеств.

Маленький большой квартет

«LittleBigPlanet дебютирует на железе нового поколения!» — с такими словами представители Sony впервые показали игру широкой публике. Как потом выяснилось, слукавили. Вернее, умолчали про версию для PS3. Внешний вид проекта выдает его межплатформенную сущность: разумеется, для PS4 сделают обязательные 60 кадров в секунду и разрешение 1080p, но в остальном графика как будто осталась... прежней. Улучшенная детализация общего впечатления не меняет. От дебюта на новом железе все же ждешь много большего.

Ну да шут с ней, с графикой, для третьей части припасли вещи повеселее. Самое главное, что следует знать, — сакбой обзаведется тремя напарниками, ничуть не менее обаятельными.

Первый помощник — птичка Свуп. Расправив крылья, она с легкостью добирается до самых труднодоступных мест, а еще умеет таскать в клюве всякое барахло и самого сакбоя.

Второй напарник — песик Оддсок, сделанный из обычного носка. Он быстро-быстро загребает по уровню всеми лапами, перемахивает через огромные пропасти и карабкается по отвесным стенам.

И последний член команды — чудаковатый Тоггл, холщовый мешочек, изменяющийся в размерах в зависимости от ситуации. Когда требуется, он грозный великан, а через мгновение — бац! — уже крохотный и юркий.

Разные способности тряпичных персонажей позволили сделать структуру уровней куда более хитрой, чем в предыдущих частях. Совместное прохождение вызывает в памяти **The Lost Vikings**: без усилий каждого члена бравой четверки до финиша вам не добраться. Не говоря уже о том, чтобы бонусы собрать. В этом деле как раз пригодится Свуп — с ним ваш внутренний перфекционист останется доволен.

Главный конек Тоггла — всевозможные жидкости. Лилипутом он бегает по поверхности воды, а великаном смело ходит по дну. Оддсок же отдувается за всех в особом колесе, раскручивая его эффективнее иной белки. Чаще всего это нужно, чтобы привести в действие очередной механизм.

На их фоне старина сакбой поначалу смотрится едва ли не аутсайдером, но на самом деле в его тряпичных рукавах тоже скрываются тузы. Авторы заверяют, что герой обучен пользоваться неназванными пока гаджетами и карабкаться по сетчатым поверхностям.

Одно неясно — как будут отыгрываться битвы с финальными боссами? Рискнем предположить, что и здесь потребуются общие усилия всей команды. Но сидеть перед одним телевизором вчетвером или общаться с товарищами по интернету вовсе не обязательно (хотя и весело!). Всеми тряпичными героями можно управлять самому. К тому же в игре будет подборка этапов исключительно для единоличного освоения.

16D-кинотеатр

Уровни стали сложнее с точки зрения не только дизайна, но и «многослойности». Вот смотрите. Если раньше все действие разворачивалось от силы в трех плоскостях, то теперь можно переключаться. Иной раз плоскостей будет вплоть до шестнадцати, причем разные персонажи могут находиться на разных планах.

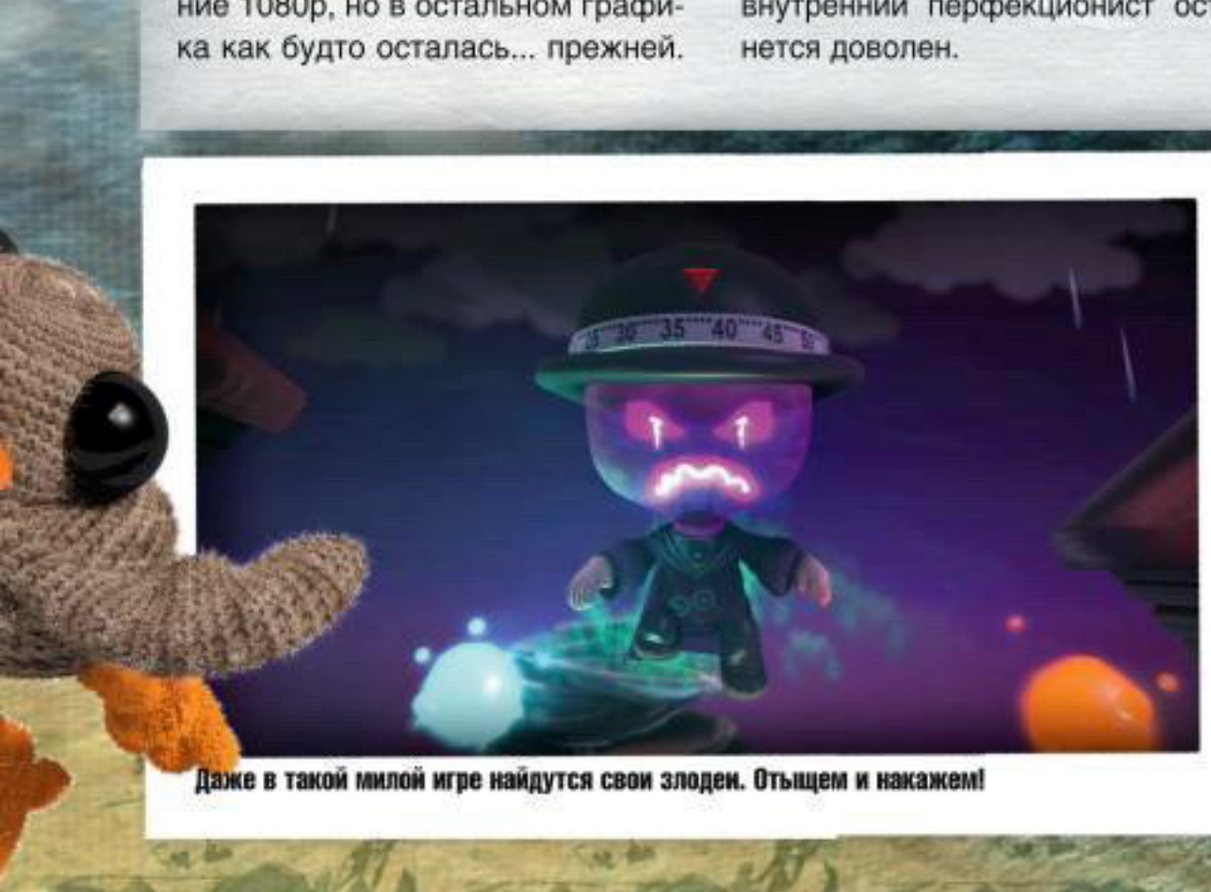
Это отлично обыграно в дебютном видео: сперва камера показывает, как все четверо героев мчатся на одном скейтборде, а через мгновение делает финт, и мы видим, что у каждого из них своя доска с колесиками. И каждый находится в своей плоскости. Кстати, в самой игре камера тоже подвижная и показывает происходящее с разных ракурсов или даже от первого лица.

Соответственно, и редактор уровней должен стать сложнее и продуманнее. Появились новички — появились и новые механизмы, предметы и детали. И, конечно, возможность мастерить уровни исключительно для совместного прохождения. Перед началом работы нам предложат выбрать персонажей, под которых будет подгоняться этап, а уж исходя из этого игра сгенерирует вам нужную подборку инструментов.

Не пропадут и прежние творения игроков, обладатели LittleBigPlanet 3 получат к ним доступ прямо со старта. Если захочется, можно будет их переделать с учетом возможностей обновленного редактора. Вишенкой на этом торте красуется возможность изобретать ручные гаджеты вроде уже знакомого нам водяного пистолета сакбоя. Очень интригующе, а вот насколько окажется уместно — пока вопрос.

■■■

Новой LittleBigPlanet занимается **Sumo Digital**, команда разработчиков, ответственная за версии для PS Vita. **Media Molecule**, авторы исходной идеи, участвуют лишь на правах консультантов, но их рука чувствуется повсюду — взять хотя бы простой, но милый и очаровывающий дизайн персонажей. Словом, с учетом всего увиденного за третью часть одного из главных сериалов Sony мы спокойны. LittleBigPlanet верна себе и при этом постепенно разнообразит и расширяет свои возможности — чего еще нам, игрокам, желать? ■



Даже в такой милой игре найдутся свои злодеи. Отыщем и накажем!

Будем ждать?

LittleBigPlanet 3 украсят три новых персонажа и продвинутый редактор. Никуда не денутся и все удачные наработки предыдущих частей. Пора подыскивать друзей для совместной игры — этой зимой обладателям PS3 и PS4 скучать не придется!

Процент готовности: 80%

АНТОН БЕЛЫЙ

КОВБОИ ПРОТИВ ЗОМБИ И ДЕМОНОВ

Шутером про истребление зомби в наши дни можно удивить только тех, кто много лет провел вдали от цивилизации. А вот если в знакомую формулу добавить демонов, свихнувшихся фермеров и монстров из фольклора американского Юга, а потом забросить этот сброд в колоритное времечко — например, «позолоченный век» США (вторая половина XIX века, эпоха магнатов и резкого подъема экономики), натравить на них четверку злющих ковбоев... Вот теперь гораздо безумнее и веселее! Почти как у **Valve** с их серией **Left 4 Dead**.

ОХОТИМСЯ ВМЕСТЕ, УМИРАЕМ ПООДИНОЧКЕ

В январе прошлого года **Crytek** приняла на работу три с лишним десятка голодных сотрудников из обанкротившейся **Vigil Games**, известной по сериалу **Darksiders**. Вскоре новобранцев перевели в **Crytek USA**, новообразованное отделение компании, и доверили им первый серьезный проект — **Hunt: Horrors of the Gilded Age**, кооперативный шутер с ролевыми элементами и охотой на мифических монстров.

Разработку возглавил Дэвид Адамс, приложивший руку к Darksiders и **Warhammer 40 000: Dark Millennium Online**. Геймдизайнер заявил, что они создают *«условно-бесплатный боевик ААА-класса»*. Звучит заманчиво! Главными источниками вдохновения разработчики называют современную классику жанра — **Left 4 Dead 2**, **Resident Evil 6** и **Killing Floor**, — но, если судить по первой демоверсии, показанной на прошедшей E3, духовно игра все-таки ближе к ковбойским боевикам.

Перед нами шутер с видом от третьего лица и в стилистике Дикого Запада, хотя действие начинается на самом что ни на есть Юге. Америку поразила страшная скверна: мертвецы восстали из могил, а демоны и прочая нечисть высунули носы из родной преисподней. Решением проблемы занялось сообщество охотников, которые отрядами из четырех человек принялись зачищать родную Луизиану.

Но одним штатом дело не ограничится. По мнению ученых-историков Crytek, вирус распространился и в Южной Америке и, преодолев океан и половину Европы, добрался до Румынии. О появлении вампиров пока ничего не известно. Но что-то нам подсказывает — без них не обойдется.

Сам Адамс говорит об охотниках так: «Это обычные парни, сражающиеся с необычными врагами. Они не супергерои и не секретные агенты. Они простые ребята, которые взялись за дробовики». И этой осенью мы вступим в один из их отрядов.

ГЕРОЙ ЗА ПЯТЬ МИНУТ

В Hunt нет классов. Зато игра позволяет создать собственный архетип персонажа, настроив массу параметров — от внешности и одежды до предпочтений в оружии и набора способностей. Каждый охотник таскает с собой только одно оружие ближнего боя и два типа огнестрельного.

Еще есть вспомогательное снаряжение. В демоверсии герои щеголяли аптечками, динамитными шашками и оккультным артефактом «Поющий камень». Последний выглядит как кувшин, из которого вырывается белый

Обычно зомби неуклюжи, но в Hunt они способны уворачиваться от ударов, расторопно влезать в разбитые окна, выламывать двери и внезапно сваливаться откуда-нибудь на голову.

Под горячую руку этому громиле лучше не соваться.

Рейтинг у игры далеко не детский. Если прострелить зомби башку из дробовика, гнилые мозги картинно забрызгают стены салуна.

Демонических молотобойцев приходится обильно поливать свинцом. А ведь патроны в дефиците! Но, как говорится, не дороже жизни.

дым, указывающий кратчайшую дорогу к концу уровня, — эдакий стилизованный навигатор.

Уровни будут разбиты на секции, совсем как в Left 4 Dead. Финальная секция — арена для битвы с боссом — поначалу отделена от остальной локации. Часть событий и элементов окружения генерируется автоматически, что, по мысли авторов, должно подталкивать к повторному прохождению. Однако на практике система не впечатляет: в исследованных местах попросту исчезают некоторые двери или, наоборот, возникают дополнительные ограждения. В лучшем случае изменяется концентрация врагов. О серьезном прогрессе, если сравнивать с «зомби-иконой» от Valve, говорить еще рано.

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

Единственная миссия, показанная в демо, посвящена охоте на Кошмарную ведьму, которая, по преданию, приходит к мужчинам по ночам и зверски душит во сне. Впрочем, в игре у нее другие атаки, и жестокой постельной сцены мы не увидели. Зато сражение на кладбище среди болот вышло на славу. По словам Дэвида Адамса, парящая ведьма, с головы до пят обмотанная цепями, воину-одиночке не по зубам. Для победы важны совместные действия всех членов команды, в противном случае вас ждет смертельный поцелуй.

Бестия отделяет одного из игроков от товарищей и погружает в свою собственную потустороннюю реальность. Реальный мир для него в этот момент тускнеет, цветовосприятие сильно искажается. Но самое главное — ведьму перестают видеть остальные охотники. Ее силуэт проявляется лишь на миг, когда пойманный игрок проводит успешную контратаку. В этот момент остальные члены команды должны со своих «внешних» позиций успеть расправиться с ведьмой, иначе битва будет проиграна, а околдованный игрок погибнет.

Еще разработчики обещают «особых монстров», но пока не поясняют, что это значит. Мы собственными глазами видели толстопузых двухметровых дровосеков, которые хватают жертву огромными ручищами и попросту расплющивают. В ближний бой с ними лезть не стоит — лучше отстреливаться на расстоянии или запустить топорик в голову. Анимации убийств врагов тут, между прочим, сделали бы честь даже **Manhunt**.

Игра автоматически устанавливает сложность и агрессивность противников в зависимости от числа игроков в команде (от одного до четырех). Сражаться плечом к плечу предстоит исключительно с реальными людьми, в Crytek решили не тратить время на тщетные попытки научить компьютер прикидываться человеком.

VIP-ГРОБИК

Впрочем, сгинуть можно не только в сражении. Дикая чертовщина творится и в здешних болотах, а поселение обезумевших фермеров, смахивающих на дикарей из фильма «У холмов есть глаза», лучше вообще обходить стороной.

Но иногда заглядывать туда придется — хотя бы чтоб боезапас пополнить. Вот тогда вас спасет умение двигаться тихой сапой. Правда, долго действовать скрытно, планомерно разбивая антикварные фонари и прячась в тени, не получится — слух у местных жителей феноменальный. Малейшая ошибка, и со всех сторон сбегаются психи с топорами и вилами.

Раненый герой здесь, в отличие от L4D и Resident Evil, не падает на землю без сознания, а находит в себе силы шевелить ногами и даже вяло отстреливаться. Однако долго ему все-таки не продержаться: если товарищи не подлатают, отдаст бедняга богу душу. Временно. А спустя пару минут воскреснет где-нибудь на пути следования группы.

К вопросу возрождения разработчики подошли с изрядной выдумкой. Готовьтесь к тому, что охотник очнется в заколоченном гробу или, того хлеще, подвешенным вниз головой. Выбраться из западни самостоятельно не получится. Чтобы не заскучать в ожидании коллег по партии, можно поиграться с камерой, подсматривая в прорезь в виде креста или любуясь перевернутым вверх ногами миром. Наверное, разработчики решили таким хитрым способом превратить смерть в удовольствие.

ВООРУЖЕНЫ И ОПАСНЫ

Накапливая опыт, персонажи получают доступ к новым способностям, полезным штуковинам и огнестрелу. Новички обычно обходятся механическими револьверами, винтовками рычажного действия и прочим старинным оружием, зато у ветеранов найдется кое-что поинтереснее, а к стандартным пушкам они при желании могут привинтить прицел или штык. Дельная вещь, как ни крути, ведь патроны в игре всегда в дефиците. Тайников исчезающе мало, а с убитых врагов сыплются жалкие крохи.

Позднее в арсенале появится более современное оружие. Говорите, про огнемет в «позолоченный век» слыхом не слыхивали? Это еще ладно, руководитель проекта намекнул, что неназванных монстров, вдохновленных образом Ктулху, мы будем отстреливать в том числе и из бластеров!

Как в **Payday 2**, здесь можно подобрать оптимальную экипировку для своего ковбоя перед началом каждой миссии, а за победы над боссами обещаны секретные рецепты, улучшающие оружие и способности. Рискнем предположить, что в f2p-игре вдобавок наладят бойкую торговлю редкими рецептами за реальные деньги.

■■■

Движок **CryENGINE** четвертого поколения легко затыкает за пояс стареющий **Source**, и Hunt выглядит значительно лучше своего главного конкурента — Left 4 Dead 2. Но даже самая совершенная графика не спасет, если геймплей не задался. У Hunt с этим пока все неоднозначно. С одной стороны, большинство элементов позаимствовано из самых разных кооперативных боевиков и производит неплохое впечатление. С другой — до конца не понятно, смогут ли разработчики их сносно собрать воедино, обеспечив любителей пострелять зомби игрой на долгие месяцы, или игроки все равно вскоре сбегут обратно в L4D...

А совсем недавно из Crytek прилетели очень тревожные новости. В компании наметился финансовый кризис, и американское подразделение, занимавшееся разработкой, расформировали. Игра перешла под крыло головного немецкого офиса, где ее и должны дорабатывать. Hunt: Horrors of the Gilded Age не отменена, но перспективы у нее теперь вдвойне туманные. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Невзирая на условно-бесплатную модель распространения игры, в успех Hunt хочется верить, а то действительно хороших кооперативных шутеров с отстрелом зомбятины и демонов у нас не было со времен Resident Evil 6. Иными словами — давно!

ПРОЯЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 85%

Наследник прошлого

Вячеслав Маковецкий

Иногда кажется, что если кто-то и способен вернуть к жизни ролевое наследие **Interplay**, то это **Obsidian**. Под крылом студии собрались многие ключевые разработчики той эпохи — от Криса Авеллона до Тима Кейна.

Сравнительно недавно они вернули в **Fallout** дух Fallout, и теперь, с четырьмя миллионами долларов, полученными через Kickstarter, взялись за **Baldur's Gate**. Правда, под другим названием и в другой вселенной, но характерные черты угадываются сразу. Все такое знакомое и приятное — кто бы мог подумать, что ко всему этому мы вернемся спустя добрые пятнадцать лет?

Вместо легендарного движка Infinity в Pillars of Eternity используется созвучный Unity. Трехмерные фигурки на фоне анимированных двумерных фонов — это нетребовательно, не слишком дорого и все еще страшно симпатично.

НЕУПОМЯНУТЫЕ КОРОЛЕВСТВА

Топтать тропинки Забытых королевств... нам предстоит как-нибудь в другой раз. Потому что место действия Pillars of Eternity — совершенно новый мир Эора, несколько континентов, архипелагов и две луны. Населяет эти земли толпа разномастных народов: от привычных людей, эльфов и гномов до жутко похожих на орков омауа, одаренных — или проклятых — божественной искрой богоподобных и низкорослых орланов.

Представители этих рас еще и внутри своего вида не под копирку сделаны: например, богоподобные могут кардинально отличаться друг от друга и внешне, и по привычкам, в зависимости от того, с каким божеством связаны. В зависимости от выбора расы окружающие будут реагировать на вас по-разному: например, богоподобных обычные люди встречают с восхищением и благоговением, а орланов — маленьких и жутко не любимых в народе человечков с волосатыми ушками — многие сторонятся.

Главная особенность Эоры в том, что здесь нет смерти как таковой. То есть умереть, конечно, можно, но потом обязательно завертится местный аналог колеса сансары, и погибший переродится в новом обличье. Проблема только в том, что процесс перерождения весьма слабо изучен, и угадать, кем ты будешь в следующей жизни, сложно.

Кто-то об этом вообще не задумывается, кто-то считает, что всем заправляют боги, а кто-то, грызя гранит науки, вплотную подошел к разгадке тайны... но нам она не известна. Подсказку, вероятно, дает название игры: дескать, с этим бесконечным жизненным циклом как-то связаны некие столпы. Какие — узнаем по ходу дела.

События Pillars of Eternity происходят в южном полушарии континента в лесистых землях, называемых Дирвуд. Здесь с трудом уживаются колонизаторы и местные племена эльфов и орланов. И все было бы не так страшно, если бы в лесных дебрях не скрывались руины древней расы эйр-гланфат — был когда-то такой могущественный народ, постигший тайну перерождения душ. Естественно, за их знаниями и артефактами охотятся все кому не лень, а аборигены тому активно препятствуют, хотя втихомолку и сами пытаются что-нибудь из тех руин утащить.

Так бы и тлел потихоньку этот междусобойчик, если бы в один прекрасный день здесь не появился наш герой. Что там с ним приключилось на самом де-

Разработчики утверждают, что у Эоры позади история длиной в двенадцать тысяч лет. Похоже, что с такой вселенной Pillars of Eternity станет далеко не последней игрой в серии.

Наша крепость. Пока еще не слишком богатая, но все впереди.

ле, разработчики старательно скрывают, но в общих чертах сюжетная завязка звучит так: «пренеприятнейшая завихрень мистического характера, с паршивыми последствиями, которые нам придется разгребать».

Кем будет герой, вы, по всем канонам жанра, определяете сами. Его предстоит создать с нуля, выбрав имя, пол, расу, подрасу, класс (а возможно, еще и подкласс) и все вплоть до отдельных параметров и характеристик. Никаких Геральтов, Хоуков, Шепардов и воспитанников Горайона с заранее прописанной историей. В диалогах с напарниками, отвечая на их вопросы, мы будем как бы вспоминать отдельные факты из своей биографии и тем самым складывать из фрагментов историю главного героя. Впоследствии все это обязательно даст о себе знать.

КТО ТАКИЕ, КУДА ИДЕТЕ?

Без ярких личностей мы не останемся. Pillars of Eternity — это партийная ролевая игра. Таскаться с толпой необязательно, но одиночки многое потеряют. Герои будут активно взаимодействовать друг с другом и окружающим миром: ругаться или дружить, изо всех сил демонстрировать свой (почти наверняка сложный) характер, раскрывать дополнительные сюжетные линии и просто скрашивать ваш досуг болтовней. Со всеми можно будет завязать прочную дружбу, но романтических линий Obsidian просят не ждать. Видимо, последние скандалы вокруг однополых отношений убедили их не ступать на тонкий лед.

Помимо вашего героя в ганзу принимается до пятерых спутников. Уже известны личности пятерых вероятных напарников, и еще трое пока обходятся без имен. Как водится, среди них есть весьма любопытные персоны. Вот, скажем, как вы представляете себе среднего паладина? Широкоплечий белокурый рыцарь без страха и упрека, несущий свет веры мечом карающим, — как же иначе! А теперь познакомьтесь с Палледжиной. Темнокожая и желтоглазая девушка с роскошной прической из перьев. Да, она паладин, а ко всему прочему — диссидент, ибо разошлась во взглядах с главами своего ордена.

А с помощью «Зала авантюристов» можно будет создать напарника самому — так Obsidian, видимо, хотят порадовать тех, кому манчкинство и оптимизаторство **Icewind Dale** нравилось больше ролевой драмы Baldur's Gate. Естественно, у таких напарников не будет истории, что сделает их компанию куда скучнее, зато вы сможете создать самую умелую и сбалансированную команду на свете.

Почти с самого начала у нашей команды появится замок — почти как в **Neverwinter Nights 2**. В течение всей игры нам предстоит его развивать и заботиться о благоприятной обстановке на его территории: гонять ворье с улиц, принимать странников и беженцев, взимать налоги. Постепенно вы будет достраивать этажи и всякие полезные помещения, оставлять крепость дизайнерской мебелью и военными трофеями. Безусловно, найдется и тот, кто посчитает ваш дом исконно своей территорией и вежливо так припрется с армией под стены. Что делать с такими гостями, вы знаете.

Я СЛЕПИЛА НИЦШЕ

Разработчики не стали лицензировать уже существующие ролевые системы вроде той же **D&D**, а сделали собственную. Изначально планировали обойтись пятью классами, но по итогам ошеломительно успешной кампании на Kickstarter перечень решили расширить до одиннадцати. Ничего сверхъестественного в нем нет, типажи в основном хорошо известные по той же D&D: варвар, чародей, псионик-сайфер, друид, боец, монах, паладин, жрец, следопыт, разбойник и маг.

Чтобы подробно рассказать обо всех нюансах ролевой системы, понадобится много-много текста — недаром их описанию посвящена целая игровая энциклопедия. Но если вкратце, то у персонажа есть навыки, которые делятся на боевые и не боевые. Есть таланты (местный аналог перков), специфические умения, обеспечивающие преимущество в одной области и ущерб в другой, — и, наконец, способности, дающие особые навыки или улучшающие уже имеющиеся. В отличие от талантов они жестко завязаны на класс и раскрывают его особенности.

В довесок ко всему этому идут разные колдовские штуки. Система сотворения заклинаний — это некий компромисс между классикой D&D и тем, что мы видели в **Dragon Age**. Чары слабого и среднего порядка можно произносить, пока не закончится мана, но есть так называемые «высшие заклинания», которые полагается предварительно записать в специальный гримуар и не забыть захватить его в сражение. В процессе боя рыскать по сумкам в поисках других колдунственных книжек некогда, так что применять такие заклинания нужно осмотрительно — повторить их с ходу не выйдет.

Сами сражения — это отлично знакомые по Baldur's Gate бои «как бы» в реальном времени, с активной паузой, помогающей раздать бойцам команды. Где-то «за кадром» шайтан-машина все равно считает очередность ходов и инициативу и тем самым определяет степень причиненного добра и масштабы разрушений в зависимости от суммы всех навыков, способностей и талантов. Чудовищного «рандома», мгновенно убивающего того, кому повезет (что особенно докучало в начале первой Baldur's Gate), Obsidian стараются избежать — и отлично.

■■■

Пока что невозможно избавиться от впечатления, что Obsidian заново делает Baldur's Gate — разве что с небольшой поправкой на современные технические достижения. У Pillars of Eternity новая история, новый мир, но ровно те же порядки и жизненные ориентиры. Но мы как игроки от этого только в выигрыше: ролевых игр подобного толка нынче совсем немного, и мы, по правде говоря, по ним уже соскучились.

В любом случае, оснований полагать, что Obsidian разучились делать качественные ролевые игры, у нас пока что никаких. Почти наверняка у этой истории будет счастливый конец. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ролевая игра от людей, которые с допотопных времен делают блестящие ролевые игры. Но на этот раз — никаких потаканий моде. Прости, Шепард, в другой раз.

Процент готовности: 95%

THE CREW

ЖАНР
АРКАДНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ

РАЗРАБОТЧИКИ
UBISOFT REFLECTIONS
IVORY TOWER

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC, XBOX ONE, PS4

САЙТ ИГРЫ
THECREW-GAME.UBI.COM

ДАТА ВЫХОДА
11 НОЯБРЯ 2014 ГОДА

НА СУПЕРКАРЕ ЧЕРЕЗ ВСЮ АМЕРИКУ

ДЕНИС МАЙОРОВ

Вышедшая пять лет назад **Fuel** обещала революцию в мире аркадных гонок и предлагала открытый мир невиданных доселе размеров (он позже даже в Книгу рекордов Гиннесса попал). Однако на деле оказалось, что скучные безжизненные просторы никому не нужны, какими бы открытыми и широкими они ни были. А больше игре предложить было нечего.

Ubisoft Reflections и **Ivory Tower** неудача коллег, видимо, не испугала, и они решили повторить подвиг создателей Fuel. Однако на сей раз нас обещают удивить не только размерами мира, но и увлекательным игровым процессом.

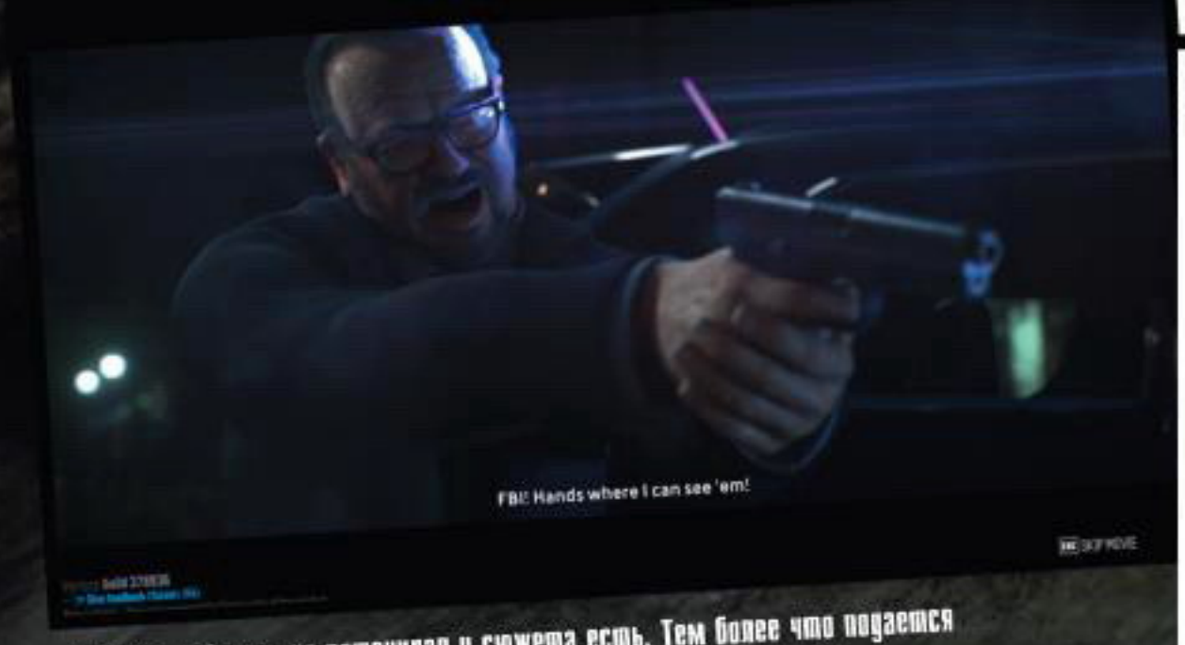
ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ

От старых привычек, как известно, избавиться труднее всего. The Crew, как и предыдущие творения Ubisoft Reflections, радует нас криминальным сюжетом с продажными копами, убийствами и работой под прикрытием — все в лучших традициях **Driver**.

Главный герой Алекс, смахивающий не то на помолодевшего Уолтера Уайта, не то на подавшегося в хипстеры Макса Пэйна, лишился брата по вине криминальной группировки 5-10. Но с легкой руки продажного агента ФБР, работающего на 5-10, в тюрьму за убийство садится именно Алекс. Через пять лет он внезапно получает от ФБР приглашение к сотрудничеству: Бюро просит его внедриться в 5-10 и помочь вывести продажных агентов на чистую воду. В награду предлагают амнистию и возможность отомстить. А это, как вы понимаете, предложение, от которого нельзя отказаться.

Гораздо важнее, что в игре присутствуют полноценные сюжетные задания, обычными спринтерскими заездами и гонками по контрольным точкам разработчики не ограничиваются. В бета-версии, среди прочего, нам довелось перегонять краденые автомобили и даже устранять неугодные «элементы», ставящие нашей группировке палки в колеса. То ли еще будет! В конце концов, учитывая многолетний опыт создателей по работе над серией Driver, мы вправе ожидать интересных и разнообразных заданий.

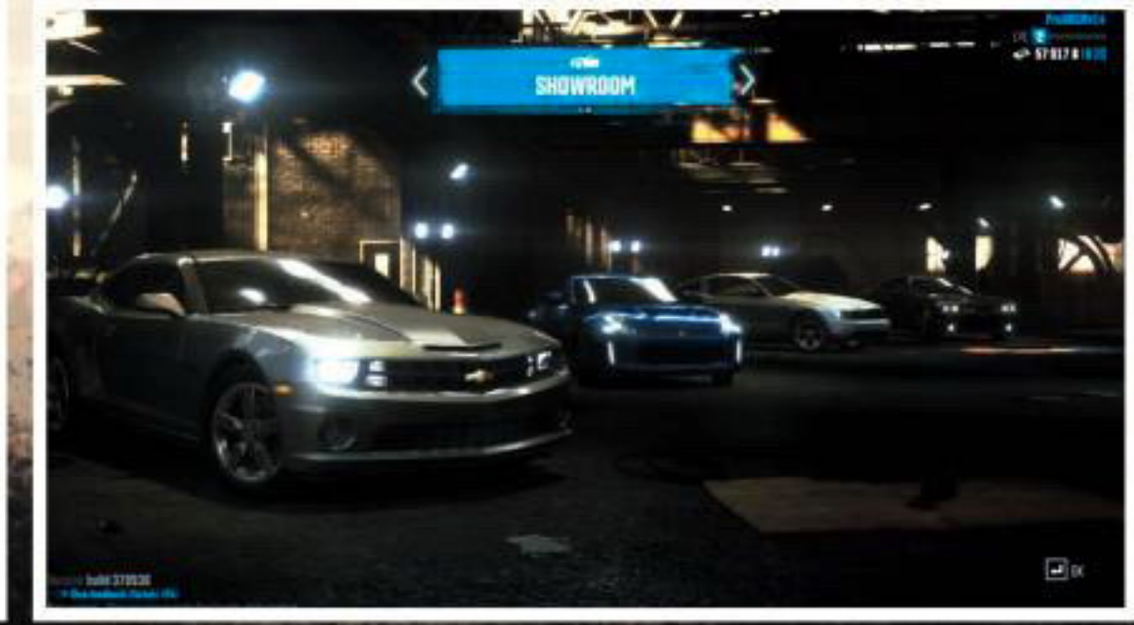
Проходить задания можно будет не только в одиночку, но и вместе с другими игроками. И тут игра обещает наградить вас всяческими дополнительными плюшками. Мультиплеер вообще должен стать одной из главных особенностей, но в бете его в полной мере оценить не удалось — слишком нестабильно работали сервера. Но беспокоиться за него не стоит, ведь костяк Ivory Tower собран из людей, приложивших руку к **Test Driver Unlimited**, а уж там-то с сетевым режимом все было прекрасно.



Завязка избитая, но потенциал у сюжета есть. Тем более что подается он в симпатичных и весьма недурно срежиссированных роликах.

Игра отлично оптимизирована и при этом здорово выглядит.

Модель повреждения слишком уж простенькая и не дотягивает до уровня той же GRID Autosport. А аварии по части зрелищности сравнятся разве что с катастрофами в самых старых выпусках Burnout.



Разработчики планируют удивить нас богатым и разнообразным автопарком. Но какая современная гонка не пытается?

PIMP MY RIDE!

Но если миссии внушают оптимизм, то к физике уже сейчас полно нареканий. Автомобили здесь, как и в последних выпусках **NFS**, жутко тяжелые, от дорожного полотна отрываются неохотно, а в управляемый занос уходят легко, просто и без лишних вопросов. И все бы хорошо, но тяжеловесный пикап почему-то ведет себя на трассе точно так же, как гораздо более легкий Dodge Challenger, а тот, в свою очередь, поведением ничем не отличается от Ford Mustang. И существенной разницы между ездой по асфальту, грунтовке и глубокой грязи, увы, не замечено. Остается надеяться, что к релизу создатели разберутся.

Подозрительно и то, что о физике разработчики предпочитают говорить пореже и поменьше. Зато о тюнинге поболтать не прочь, ведь тонкая настройка автомобиля «под себя» должна стать чуть ли не главным, что есть в игре. И, говоря о тюнинге, разработчики имеют в виду вовсе не возможность выкрасить машину розовой краской и, облепив тонной наклеек, прикрутить к ней нелепейший из бамперов (хотя куда ж без этого).

Здесь, без преувеличения, можно заменить и улучшить

Хотелось бы, чтобы машины отличались между собой не только внешне.

чуть ли не каждый винтик. Все узлы и запчасти, от двигателя до трансмиссии, смоделированы и анимированы с удивительной тщательностью — даже самые мелкие внутренние изменения будут вполне себе наглядными.

Словом, ковыряние во внутренностях «железного коня» явно станет одним из самых интересных игровых занятий, за которое уже сейчас можно не волноваться. Но без нормальной физики удовольствие от него будет исключительно эстетическим.

ВКУС СВОБОДЫ

Но тюнинг тюнингом, а запчасти еще раздобыть надо. Их, разумеется, можно купить на заработанные в гонках деньги, но успех в The Crew за деньги не купишь, ведь самые лакомые детальки обычно выдают за успешное выполнение второстепенных заданий и гонок. Задания могут быть самые разные, от драг-заездов до прыжков в длину, и проходятся за считанные минуты и без напряжения. Хотя вызов порой бросают нешуточный.

В поисках этих самых гонок и заданий придется колесить по огромной открытой карте. И огромная — это еще слабо сказано, ведь в The Crew в распоряжении игрока все Соединенные Штаты! Масштаб, разумеется, не один к одному, местность воссоздана лишь в общих чертах.

Но в пренебрежении мелочами авторов все равно не обвинишь. Все основные достопримечательности и самые крупные города на карте есть. Да чего уж там — в пригороде Детройта и Нью-Йорка, к примеру, нашлись даже небольшие и не сильно известные городки. Пусть там всего-то пара десятков домов, но сам факт! ■

Крупные города воссозданы куда подробнее. До Чикаго из Watch_Dogs по уровню детализации, может, и не дотянут, но все равно впечатляют и достопримечательностями не обделены.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ubisoft по-прежнему питают неизбывную любовь к гигантизму. Но именно с открытым миром у них на сей раз, кажется, все получается. Гораздо больше беспокойства вызывает чересчур простая физика — она способна поставить крест на всех заложенных в игру перспективных идеях.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%

Степан Чечулин

2014 gamescom на работу как на праздник

Каждый год свыше 300 тысяч игроков отправляются в немецкий город Кельн, чье население всего чуть больше одного миллиона человек. Выставка gamescom здесь как праздник: у посетителей право бесплатно кататься на общественном транспорте, на мостах через Рейн наряду с флагами разных стран развеваются стяги с символикой **PlayStation**, Хидэо Кодзима показывает **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain** в огромном театре в центре города, на улицах щиты с рекламой видеоигр. На этот раз мы заселились рядом с заброшенным заводом. Стоит зайти чуть глубже, как видишь битые стекла, заколоченные двери и старые кирпичные постройки. Рядом с отелем кто-то нарисовал сатанинское граффити (пентаграмма и три шестерки), в паре метров стоит баннер **The Evil Within** — место под него явно выбирали с душой.

Особенность gamescom заключается в логистике — здесь много павильонов (для обычных посетителей открыто как минимум шесть), некоторые компании устраивают презентации для прессы в гостиницах неподалеку, и, чтобы успеть посмотреть все, нужно не только хорошо бегать, но и прорываться через толпу. Особенно хорошо это ощущается, когда проходишь мимо павильонов и смотришь в сторону очереди на вход — там буквально орава подростков, хором отсчитывающих секунды до начала шоу и что-то кричащих.

Их можно понять — на этой выставке не только показывают новые проекты, но и продвигают игровую культуру, недаром у gamescom слоган «Celebrate the Games» — чествуйте игры. Мы присоединяемся к девизу и рассказываем обо всем самом интересном на выставке — пресс-конференциях, громких анонсах и, конечно, об играх в разработке. Потому что успели.

Gamescom в картинках

Что мы увидели на выставке

Посмотреть расширенный фоторепортаж

В Кельне почти все покрыто плющом, часто вспоминаешь пейзажи из The Last of Us. Где-то даже ходят вот такие красивые грибы.

Во время дня для прессы кажется, что выставка забита, но это еще ерунда по сравнению с тем, что ждет посетителя на следующий день.

Рекс Кроули (Tearaway) и Пол Рутчински (DriveClub) на пресс-конференции PlayStation.

На выставке можно найти удачных косплееров, но у «Игромира» в этом плане все намного лучше.

Без машин, конечно же, не обошлось.

В одном из павильонов был Secret Shop, в котором продавались всякие мелочи по Dota 2.

Про комиксы здесь тоже никто не забыл. За кадром — японские подушки с принтами анимешных девочек.

Если фотографировать Кэрриган со вспышкой, то можно испугаться ее желтых глаз.

На стенде Blizzard вообще было много интересных мелочей — например, безумно детальная фигурка дракона.

Мишель Аксель готовится рассказывать про The Wild.

На стенде League of Legends художница делала портреты косплееров.

Позировать приходилось достаточно долго.

ЭТО ВОЙНА: ОБЗОР GAMESCOM 2014

Отбросив в сторону дипломатические экивоки, Sony и Microsoft сцепились в рукопашной. Публика в восторге, давится попкорном и делает ставки.

Пресса и представители индустрии всегда тянулись туда, где больше народа, круче стенды и громче музыка, хотя бы для того, чтобы потом со вкусом жаловаться, как все это «мешает им работать». Ага, мешает, как же. То-то E3 в свое время чуть не отдала богу душу, когда попыталась сменить формат и превратилась из яркого шоу в скучный брифинг для журналистов. Именно в те времена звание главного игрового события чуть было не перешло к немецкой выставке gamescom, которая воспользовалась моментом и перетянула на себя внимание общественности.

Организаторы E3 вовремя поняли свою ошибку, вернули прежний формат, и gamescom снова оказался на вторых ролях. Однако в этом году он снова попытался отвоевать звание главной выставки года: gamescom считается менее важным мероприятием, зато начинается позже, а, как известно, свежие новости — самые ценные. Sony и Microsoft оказались в сложной ситуации. На фоне устаревших новостей с E3 даже небольшие новости с gamescom (если конкурент оставит их без ответа) будут выглядеть существенной победой и окажут влияние на самый горячий сезон рождественских распродаж.

В прошлом году все было точно так же, и Microsoft сумела воспользоваться ситуацией, хорошо укрепив свои позиции после поражения на E3 2013. Возможно, именно поэтому E3 2014 оказалась значительно беднее на новости, чем мы рассчитывали. Согласно правилам военной науки, компании придержали часть сил в резерве, чтобы иметь возможность отреагировать на выпады противника.

Обстановка постепенно накалялась. Microsoft говорила, что строит большие планы, и обещала «сюрпризы, которые вы не захотите пропустить». Sony молчала, но ее молчание не предвещало ничего хорошего для конкурента. Анонимный инсайдер слил информацию, что японский гигант готовится к gamescom так же серьезно, как и к E3. В воздухе накапливалось электричество и начинали потрескивать разряды. Надвигалась буря...

Шанс для...

Как и в прошлом году, эта выставка была важнее всего Microsoft, которой необходим каждый удобный случай проявить себя и поправить свое тяжелое положение. Обратили внимание на слово «тяжелое»? Это мы по-прежнему пытаемся оставаться объективными и тактичными, хотя сейчас для описания положения Microsoft аналитики все чаще используют слово «катастрофичное». В Сети даже появились слухи, что компания может продать свое игровое подразделение и выйти из бизнеса.

Что самое интересное, слухи ходили не абы где, по новостным лентам да «анонимным инсайдерам», а непосредственно среди сотрудников Microsoft. Причем так настойчиво, что президенту Сатье Наделле пришлось разослать всему штату внутреннее письмо, в котором он обсудил ведущуюся реструктуризацию компании. В частности, Наделла отметил, что никто ничего продавать не собирается и Microsoft по-прежнему планирует энергично развивать игровое направление. Ложечки, что называется, нашлись. А вот осадочек...

Осадочек среди сотрудников таки остался. Microsoft сократила штат аж на 18 тысяч человек. Наибольший удар пришелся на купленную недавно Nokia, откуда уволили 12,5 тысяч, но и команде Xbox также досталось, хотя представители компании говорят, что там сокращения были незначительны. Ну, кому незначительны, а кому очень даже: допустим, в британском офисе уволили 75% команды, отвечавшей за развитие Xbox на территории Европы, Ближнего Востока и Африки. Также закрыли Xbox Entertainment Studios, насчитывавшую порядка 200 сотрудников.

E3 прошла для Microsoft ни шатко ни валко. Раздельная продажа Kinect и Xbox One повысила продажи приставки в два раза, так что июнь прошел довольно успешно. К сожалению, на результаты первого квартала финансового года (с 1 апреля по 30 июня) это не повлияло: в магазины отгрузили всего 1,1 млн Xbox 360 и Xbox One. Как видите, раскрыть продажи Xbox One компания постеснялась. Однако Sony повторили сей финт и тоже выдали общие продажи PS3 и PS4 — 3,5 млн штук продано покупателям. То есть PS4 обгоняет Xbox One минимум в 3 раза.

На фоне таких безрадостных новостей все ждали, что на gamescom 2014 Microsoft выложится по полной программе. И та очень старалась. Игроков заманивали обещанием прямой трансляции из Кельна, интервью с разработчиками, новыми кадрами геймплея, репортажами из-за кулис игропрома...

gamescom — это «консьюмерская» выставка, то есть предназначена в первую очередь для игроков, а не прессы. Главный признак такой выставки — толпы людей и горы халявы. Фото: Tim Bartel

Издатели, разработчики, продавцы и прочие деловые люди прятались от толп немецких школьников в тихих и уютных залах бизнес-сектора. Фото: Daniel Ziegener

Белый Xbox в лапах мутанта из Sunset Overdrive выглядит очень гламурно. Но боевая раскраска из бандла Call of Duty: Advanced Warfare все равно гораздо круче, хотя ее очень пытались испортить разными надписями и логотипами.

Кроме стендов с большими новинками, на gamescom было много чего еще: косплееры, инди, ретро-игры и автоматы. А еще можно было поиграть в некомпьютерные игры — смотрите, настольный Pac-Man! Правда, прелесть? Фото: Daniel Ziegener

Microsoft явно хотела угодить хардкорной игровой братии. И вот настал тот самый момент.

Конференция Microsoft

Уроки E3 не прошли даром. В Microsoft поняли, что верность игровой аудитории и создание однобокой конференции — это разные вещи. Sony и про игры не забыла, и себя похвалила, и про железо рассказала, и про сервисы, и про сопутствующую продукцию в виде фильмов и ТВ-программ. Поэтому концепция выступления для gamescom 2014 выглядела довольно перспективно: восполнить пробелы E3 и поведать обо всем, чего еще не сказали.

Microsoft даже не удержалась и немного похвалила себя любимую. Мол, Xbox — лучший выбор для игрока (где-то мы это уже слышали… ах да, с этого начиналось выступление Sony на E3), в наличии растущее сообщество фанатов, которых этой осенью ждет линейка великолепных игр с потрясающими эксклюзивами. Также вспомнили про релиз приставки в 29 странах, но лучше бы не вспоминали. Годовая задержка с выходом еще долго будет им икаться.

Затем перешли к делу. После инди-пятиминутки анонсировали бандл для **Call of Duty: Advanced Warfare** со стильной серо-черно-золотой Xbox One с винчестером на терабайт. Что тут сказать. Выглядит это круче белой PS4, особенно геймпад, тут Microsoft однозначно победила. Хотя кому-то дизайн может показаться чрезмерно пафосным. Специально для тех, кто твердо уверен, что гламурная бело-черная PS4 вне конкуренции, Microsoft анонсировала еще один бандл с **Sunset Overdrive**, включающий точно такую же бело-черную Xbox One. Не нужны вам ни CoD, ни Sunset Overdrive? Специально для Европы анонсировали третий бандл, с **FIFA 15**.

Ну а затем на gamescom разорвалась одна из главных бомб выставки. Все говорили, что Microsoft надо из кожи вылезти, но начать получать реальные преимущества перед Sony, — и та взяла и купила **Rise of the Tomb Raider**. Уверены на 99%, что эксклюзивность временная. Но пока это тайна за семью печатями. Вероятнее всего, владельцы Xbox One получат игру осенью 2015 года, а остальным придется подождать несколько месяцев, до начала 2016 года.

Дабы не снижать градус напряжения, следом за **Tomb Raider** последовала долгожданная демонстрация геймплея **Quantum Break**, которую представил сам Сэм Лэйк — креативный директор **Remedy Entertainment**, чье лицо в свое время было использовано для создания Макса Пэйна. Что сказать о новой игре Remedy? Все ждут от нее новой, «правильной» версии **Max Payne**, но надо понимать, что «та» игра делалась для PC. А Quantum Break — консольный эксклюзив.

К чести разработчиков, они почерпнули из Max Payne все, что можно. Главный герой в поношенной куртке, детализированные интерьеры, килл-камера после убийства очередной пачки врагов. Вместо слоумо — полная остановка времени, чтобы игроки могли без спешки разобраться с застывшими врагами.

Финты со временем позволяют разнообразить окружение:

Усыпанная оружием статуя слоника была поставлена здесь для пиара Far Cry 4, — Ubisoft почувствовала запах денег и рекламирует игру чуть ли не активнее, чем «кассасинов». Как бы не переусердствовала! Фото: Сергей Галёнкин

Стенд Nintendo был совсем уж спартанский, единственным его украшением были рекламные щиты. Ничего, зато игр и мест, где их можно опробовать, было предостаточно. Фото: Сергей Галёнкин

Microsoft привезла на выставку по-настоящему уникальную машину — болид «Формулы-E». Это как «Формула-I», только машины ездят на электричестве. На фото Spark-Renault SRT 01E, виртуальная копия которого появилась в Forza Motorsport 5. Фото: Tim Bartel

На gamescom чувствовалось, что PC возвращает утраченные ранее позиции. Раньше они ютились в уголке одного зала, а теперь стендов с PC-эксклюзивами хватит, чтобы заполнить два зала сразу. Фото: Сергей Галёнкин

моменты, которые в других играх проскакивают за секунду, тут можно растянуть на сколько угодно. Например, теперь можно прогуляться мимо взрывающегося грузовика, который протаранил ограду и падает с моста, рядом с ним — отброшенная машина, бьющаяся об отбойник, какая-то перестрелка. А еще странные люди в экзоскелетах, которые, как и вы, могут гулять среди остановившегося времени. В общем, игра выглядит в точности так, как выглядят культовые блокбастеры. Remedy опять на коне.

Воодушевленные увиденным зрители предвкушали, какие еще интересности приготовила для них Microsoft, но... На этом все сюрпризы, собственно, и закончились. Дальше выступление пошло по накатанной дорожке: **Fable Legends**, **Horizon 2**, **Ori and the Blind Forest**, **Halo: The Master Chief Collection** и прочее.

Большую часть мы уже видели на E3, хотя одна свежая рыбка в потоках осетрины второй свежести нам все-таки попалась: анонс **ScreamRide**, новой игры от создателей **Roller-Coaster Tycoon** и **Zoo Tycoon**. Игроку предлагают соорудить парк аттракционов, основным развлечением которого станут эпичные американские горки. Впрочем, главная радость в игре не от того, чтобы построить все правильно, а наоборот — сделать так, чтобы все рухнуло с максимальным ущербом и наибольшим количеством жертв. Очень садистская игра.

Конференцию завершила презентация медиапортала Halo Channel. Это такая улучшенная версия Halo Waypoint. Там можно будет посмотреть видео, стримы матчей, дневники разработчиков и прочий контент, пообщаться с друзьями и заработать ачивки. Там же выйдет вебсериал Halo: Nightfall под режиссурой Ридли Скотта, который станет приквелом к событиям Halo 5: Guardians. Конференция завершилась радостным известием, что кусочек Halo 5: Guardians выйдет уже в этом году: бета-тест мультиплеера пройдет с 29 декабря по 18 января и будет включать семь карт, три режима, семь бронекостюмов и 11 видов оружия.

Что же, Microsoft сумела придержать для gamescom 2014 пару важных новостей: бандлы, геймплей Quantum Break и эксклюзивность Rise of the Tomb Raider. Но все познается в сравнении. Успех конференции зависел не столько от ее собственных достижений, сколько от достижений конкурента. А там была...

Конференция Sony

Это была драма. Это была древнегреческая трагедия. Битва гладиаторов. Публика требовала крови, и она ее получила. Если на E3 еще оставались вопросы, еще можно было говорить о балансе и об «укреплении позиций», то на gamescom 2014 Sony решила порвать конкурента на мелкие кусочки. Компания хорошо запомнила мелкое поражение, которое нанес ей противник в прошлом году. Запомнила, и в этом году на Microsoft обрушилась даже не армия, а тотальный ядерный удар.

Ладно-ладно. Может, мы немного преувеличили, добавили красок, но в целом выступление Sony действительно произвело огромное впечатление. Слухи оказались верны: компания подготовилась к выставке так же серьезно, как к E3. Свежий геймплей Bloodborne был всего лишь легкой разминкой перед началом шоу. Sony хорошо поработала над атмосферой; в перерывах между выступлениями играла музыка, напоминавшая бодрые восьмибитные мелодии восьмидесятых-девяностых. А само шоу началось с очень крутой нарезки кадров из новых игр под невероятно пафосную музыку, от которой хотелось превозмогать и побеждать.

Sony продолжает свою стратегию, которая воплотилась в их новый бесхитростный лозунг «Все это для игроков» (сравните с их прежним лозунгом «Заставляя верить»). И эта стратегия работает. Игроки, как мы уже говорили, люди простые и надежные: если их любят, они отвечают взаимностью. К настоящему моменту Sony вместе с ее PS4 отлюбили ровно десять миллионов человек — именно о таких продажах приставки заявил вышедший на сцену президент SCEE Джим Райан.

Десять миллионов! Менее чем за десять месяцев продаж. В то время как Microsoft свои цифры привести стесняется.

Самой популярной игрой выставки стала League of Legends — чемпионат по ней собрал столько фанатов, что хватило бы на целый стадион. Да и страсти там кипели не хуже, чем на футболе. Фото: Riot esports

Очередной экспаншен для World of Warcraft и очередная медевральная статуя от Blizzard. На смену красноглазому пандарену пришел Гром Адский Крик. Подойдешь к такому и сразу чувствуешь — серьезный товарищ. Фото: Сергей Галёнкин

Кельнский синдром

Знаете, с чего началась конференция Microsoft? На сцену на несколько секунд поднялся представитель немецкого подразделения Xbox и поприветствовал всех в Кельне: «РОДИНЕ ЧЕМПИОНОВ МИРА ПО ФУТБОЛУ!!! ЕЕЕЕ!!!» — «УАААА!!!» — поддержали сидящие в зале немцы. Microsoft удачно воспользовалась случаем и выставила в качестве первой игры FIFA 15. В Европе всегда по футболу с ума сходили, а уж в Германии, да сразу после их победы в чемпионате... сами понимаете. Microsoft даже привезла специального гостя — звезду футбола Питера Шмейхеля, который под вопли какого-то чрезмерно рьяного фаната еще немного попиарил FIFA 15, и на том футбольная вакханалия, к облегчению всех ненемцев, завершилась. Фуф. Ну и черт с ним, с футболом, зато мы Олимпиаду выиграли.

Если они окажутся раза в два меньше, уже никто не удивится. По крайней мере, продажи того же Tomb Raider, чей сиквел купила Microsoft, на PS4 превосходит продажи конкурента более чем в два раза. Да, Microsoft отказалась от Kinect, купила эксклюзив, выпускает, наконец, свою приставку в 29 странах... Вот только Sony бьет сильнее.

Первая игра, и сразу анонс — эксклюзивная (похоже, совсем-совсем эксклюзивная) адвенчура **The Tomorrow Children** от создателей **PixelJunk**. На экране что-то невероятное: советское «Полюшко, поле», матрешки, из которых рождаются человечки, которые собирают ресурсы и строят город. А затем защищают его от вторжения гигантских роботов. В качестве добавки — странный персонаж, очень смахивающий на Путина. Совершеннейшая шизофрения, как и многие эксклюзивы для PS4.

Спустя пару трейлеров из инди-игр (отобранных с большим вкусом, кстати) — еще один анонс, кооперативный экшен **Hollowpoint** от создателей **Crackdown 2**, плод сотрудничества с издательством **Paradox Interactive**, о котором мы говорили в статье про E3. Не совсем понятно, что это будет за игра, по трейлеру определить сложно, но явно что-то бюджетно-мейнстримовое. Также Paradox порадовала трейлером PS4-версии ролевой стратегии **Runemaster**. Если кратко, это такой **Heroes of Might & Magic** в сеттинге северной мифологии с блек-джеком и викингами.

Не давая зрителям передышки, Sony вывела на сцену самого Дина Холла, который анонсировал... Ну что еще мог анонсировать Дин Холл? Конечно, **DayZ** выходит на PS4! С новым движком и новой графикой. Да, Sony всерьез взялась за перетаскивание в свои закрома всех путевых PC-блокбастеров.

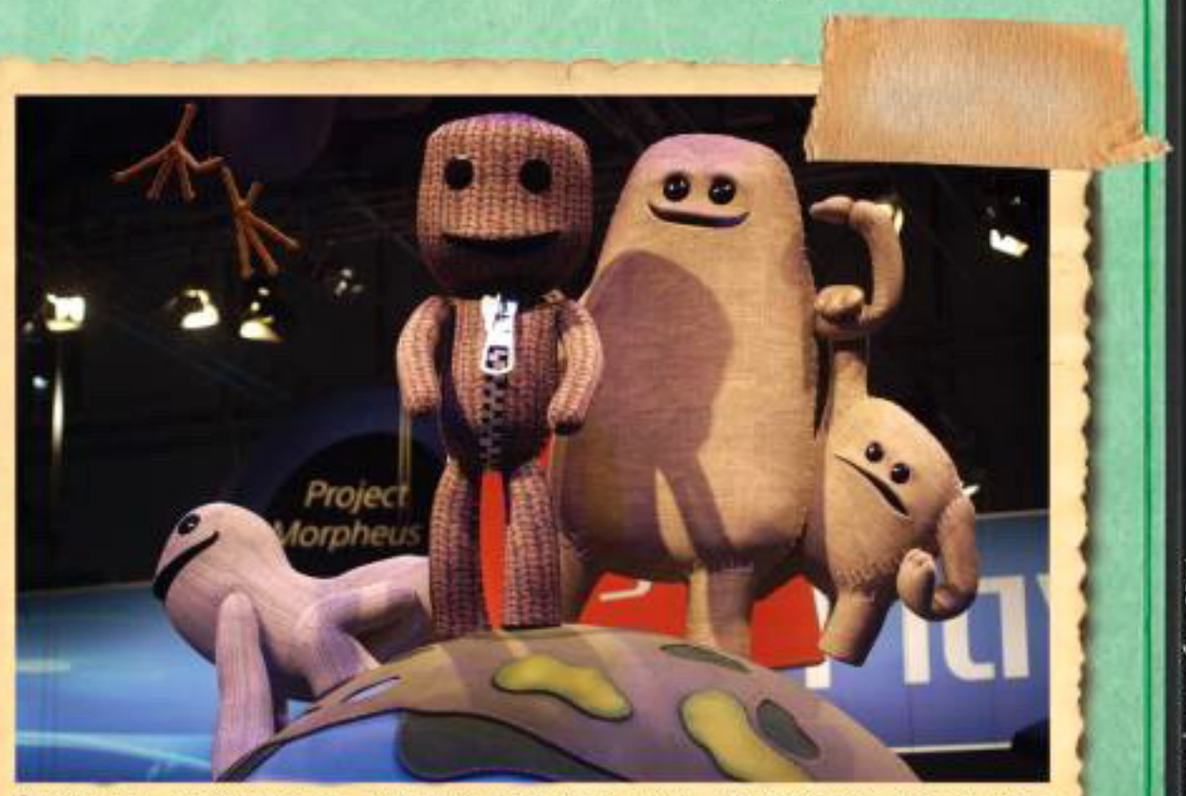
Просто-анонсы начали сменяться эпик-анонсами. **Ninja Theory**, создавшая **Enslaved** и последнюю **DMC**, представила временный эксклюзив для PS4 — экшен **Hellblade**. К сожалению, пока без подробностей. Затем зрителей еще раз подразнили эксклюзивной **Rime**, напомнили про эксклюзивный контент для **Destiny**, показали свежий трейлер **Middle-earth: Shadow of Mordor**, а также предложили интересный бонус для **Far Cry 4** — десять копий игры, в которых ничего, кроме кооператива, не работает, зато играть можно бесплатно! Отличный способ подсадить на игру пару-другую друзей.

Все уже начали было подумывать, что Sony выдохлась (десять минут без анонсов!), как на сцену вышел Хидэо Кодзима и показал уморительно смешной ролик про нестандартное использование коробки в **MGS 5**. Все присутствующие хохотали до слез, однако на деле это был отвлекающий маневр, так как сразу следом показали странный трейлер из странного хоррора под еще более странным названием P.T.

Тайна раскрылась уже на самой выставке: это оказался новый Silent Hill! Хидэо Кодзима создает проект совместно с культовым режиссером Гильермо дель Торо, и вместе они обещают сделать нечто настолько ужасное, что вы от страха даже не купите игру. Нет, серьезно, все маркетологи знают, что игрокам нравятся элементы ужасов и гнетущая атмосфера, но реально страшные игры, также как и страшные ужастики, очень нишевый жанр. Однако, когда два таких мэтра начинают над чем-то работать, маркетологам лучше помолчать...

Ах да, чуть не забыли. Главного героя игры играет приглашенная звезда — Норман Ридус. Вы его отлично знаете по роли Дэрила Диксона в «Ходячих мертвецах» — тот самый лихой мужик, который отстреливает мертвяков из арбалета. Ну и кто-то наверняка помнит Нормана по второму «Блэйду» (сыграл Скада) и гениальной картине Троя Даффи «Святые из трущоб» (роль одного из братьев — Мерфи Макмануса).

Рядом с Громом стояла еще одна композиция Blizzard, на сей раз посвященная Diablo 3. Продажи уже перевалили за 20 миллионов, пусть и не без помощи консолей. Забавно, что именно третья часть вызвала наибольшее недовольство фанатов. Фото: Сергей Галёнкин



Какие-то неизвестные мастера-рукодельники превратили милых сакбоев из LittleBigPlanet в настоящих монстров. Таких «милашек» только в новый Silent Hill, людей пугать! А тот, что слева, явно из Alien: Isolation выполз. Фото: Daniel Ziegener

Денег в Destiny вбухивают столько, что даже представить страшно. Ходил слух про бюджет в $500 млн, но его опровергли. Глядя на уровень пиара, легко понять, откуда такие слухи берутся.

Джип, как оказалось, поставили сюда для рекламы Metal Gear Solid 5. Понять это можно было либо по большому рекламному щиту позади него, либо по повышенной концентрации крутящихся рядом Солидов Снейков. Фото: Tim Bartel

На смену играм пришли новости железа: Sony придумала, куда деть свой облачный сервис. Консольщиков надо подсаживать на онлайн — там все деньги, все перспективы. А они, редиски такие, все еще требуют блокбастеры с одиночными кампаниями и все эти онлайны видели в гробу и в белых тапочках. Однако теперь владелец игры может приглашать поиграть в сетевые режимы друзей, причем им не понадобится ни покупать игру, ни даже загружать ее. Халява, сэр! Хотя, может, и не совсем халява — слишком уж скупо про эту возможность рассказали, наверняка где-нибудь собаку зарыли.

На очереди возникла еще пара эксклюзивов, только несколько поношенных. Помните анонсированный пару лет назад ужастик от первого лица **Until Dawn** для PS3 с контроллером Move? Теперь это хоррор от третьего лица для PS4 и контроллера DualShock 4! Будем оптимистами и решим, что игра задержалась потому, что была слишком хороша для старых консолей, а не потому, что разработчики не могли сделать из нее что-то приличное. На PS4 переносят хиты не только с PS3, но и с Vita: прекрасная аркада **Tearaway** была создана на новой платформе практически с нуля и выглядит просто потрясающе.

«Что-то мы давно ничего не анонсировали», — подумала Sony и выкатила еще один эксклюзив для PS4, шутер в стиле «стреляй-убивай» **Alienation**. Это верный наследник мясорубок в духе **Crimsonland** и **Alien Shooter**, хотя разработчики в первую очередь упоминают в качестве источника вдохновения **Dead Nation**.

Попинав тело Microsoft, Sony подумала — оставить так или сделать контрольный в голову? Пули было жалко, но война есть война, и на сцену пригласили Мишеля Анселя, который анонсировал свой новый проект, эксклюзив для PS4 под названием Beyond Goo... Шутка, шутка. Sony была не настолько коварна — анонсируй она сиквел **Beyond Good & Evil**, и все зрители скончались бы от восторга. И куда тогда девать целую гору трупов с дурацкими ухмылками?

Поэтому Мишель ограничился анонсом **Wild**, онлайновой песочницы на выживание, где игроки могут стать любым существом, как человеком, так и животным. Это ни разу не DayZ или что-то в этом духе. Проект странный, оригинальный, но очень притягательный. Разработкой занимается новая студия Анселя **Wild Sheep**.

Ай да Sony, ай да... Гм, ну, в общем, удивили. Вот это именно то, что мы называем «туз в рукаве». Хотя тут скорее не туз, а це-

На выставке были как косплееры, так и профессиональные модели — хотя различать их становится все труднее.
Фото: Сергей Галёнкин

Клифф и его негатив

Пока все радуются тому, что новое поколение консолей оживило выставки, ушедший из **Epic Games** Клифф Блежински предупреждает, что все это ненадолго и совсем скоро игровые выставки последуют по пути динозавров. Теперь Клифф сам себе босс и может говорить все, что думает: «Не имея игры, которую мне нужно рекламировать, я смог более трезво оценить ситуацию в индустрии. Я и сам ездил на E3, чтобы налаживать связи, но это было лишь бесполезной тратой огромной кучи денег. Все выставки в конечном счете вымрут. Ради презентаций разработчики просто наизнанку выворачиваются, тратят массу сил, но в нынешних условиях это себя просто не оправдывает». Гейб Ньюэлл, кстати, говорит ровно то же самое, так что Valve уже давно и успешно игнорирует все игровые выставки.

лая колода. Если бы все это выложили на E3! Вместо этого Sony неплохо отыграла на американской выставке, а на немецкой просто размазала соперника по стенке. Единственный повод для столь бесчеловечной жестокости — это выход Xbox One в трех десятках стран. Sony сделала все возможное и невозможное, чтобы его подпортить.

И у них это получилось. Игровой рынок за пределами США всегда был лоялен к бренду PlayStation, даже в эпоху PS3, а теперь Sony и вовсе имеет шансы установить здесь свою монополию. Масса анонсов надежно перехватит внимание игроков, грядущие эксклюзивы дадут веский довод в пользу покупки PS4, — пусть некоторые из этих эксклюзивов могут оказаться временными, похоже, что все же большая их часть останется на PS4.

Выставка

Nintendo, успешно отстрелявшись на E3, устроила себе канникулы и вообще не стала созывать пресс-конференцию. Все-таки Европа для них не самый важный рынок, хотя стенд на выставке они соорудили приличный. **Electronic Arts** все-таки собрала журналистов, но ничего совсем уж нового не рассказала, и за целый час роликов и разговоров запомнились только две вещи.

Во-первых, геймплей одиночной кампании **Battlefield Hardline**. У **DICE** с сюжетами дела шли довольно грустно, так что тут смена студии не только не пугает, но даже дарит новую надежду. Ролик радует стелсом, атмосферой и (наконец-то!) действительно серьезной разрушаемостью окружения. Вторым сюрпризом стал анонс **Shadow Realms** от **BioWare**, сетевого шутера про параллельные вселенные и демонических чудовищ, пытающихся забраться в мир людей. Что тут скажешь, EA хочет сделать свой собственный **Evolve** со вкусом **Fable Legends**! Мультиплеер 4 на 1, где четверо избранных зачищают уровень, а пятый устраивает им ловушки, насылает разную нечисть, а под конец воплощается в супербосса.

Впрочем, от EA ничего особого и не ожидали. Их целью было привезти на выставку живые игры и дать пощупать всем желающим, что они и сделали. В этом году gamescom, как и E3, жил исключительно играми. Издатели не стали увлекаться традиционной забавой по перетаскиванию через Атлантический океан здоровенных стендов, почти все было свое, хотя порой попадались знакомые места: например, **Activision** так и возит за собой скутер из **Destiny**. Да и вообще большинство издателей предпочло максимум сил отдать не возведению стендов, а показу игр.

Подводя итог, можем сказать: gamescom 2014 удался. Он не стал бледной тенью E3, выстрелив яркими анонсами и сногсшибательными новостями. Microsoft проиграла очередную битву, и теперь уже можно говорить о том, что у Xbox One есть проблемы. И дело не в отставании по числу проданных консолей. Главная проблема — в неспособности Microsoft угнаться за конкурентом. Пока она выкупает права на дебют новых приключений Лары Крофт, Sony выдает на-гора перезагрузку Silent Hill от Кодзимы и Дель Торо, да новую игру Мишеля Анселя, да еще отсыпает на сдачу пяток эксклюзивов, как временных, так и постоянных.

В этом году у Microsoft остался последний шанс: всеми правдами и неправдами обеспечить удачный мировой старт приставки и увеличить темпы продаж. Идея с бандлами по цене «голой» приставки очень привлекательна, халявная игра — все равно что скидка на 60 баксов, плюс модная расцветка корпуса в качестве бонуса. Правда, даже если это сработает, догнать PS4 на данном этапе уже крайне сложно. А вот просто хорошо продать консоль — очень даже можно. Но для этого надо набрать ту же скорость, что и Sony. ■

Какая игровая выставка без русских танков? На gamescom 2014 роль русского танка исполнила советская самоходка СУ-100. Своим ходом заехала на грузовик, своим съехала.

Ну и какая немецкая выставка без главного хита местного игропрома — увлекательнейшего, адреналинового, динамичного и ультрахардкорного симулятора трактора? Встречайте, Landwirtschafts-Simulator 2015! Фото: Сергей Галёнкин

Геворг Акопян

THE WITCHER WILD HUNT

Свободный ведьмак

Жанр: Ролевая игра
Издатель и разработчик: CD Projekt RED
Платформа: PC, Xbox One, PS4
Сайт игры: thewitcher.com
Дата выхода: 24 февраля 2015 года

После посещения закрытого показа третьего «Ведьмака» мы вновь убедились, что **CD Projekt RED** готовятся выпустить не просто свою лучшую игру, но одну из лучших ролевых игр последних лет. С момента релиза **The Elder Scrolls 5: Skyrim** таких масштабных и больших ролевых игр толком и не было, приходилось довольствоваться то переизданием японской классики (**Final Fantasy X/X-2 HD Remaster**), то чем-то откровенно недодуманным, хоть и неплохим (**Risen 3: Titan Lords**), то крайне странным продолжением и без того не очень популярной серии (**Sacred 3**). Спасибо, что **Dark Souls 2** и **Divinity: Original Sin** получились отличными и помогли скоротать вечера. Они — хорошие, но сложно все же сравнивать их с эпическими приключениями в духе **Fallout**, **Mass Effect** и **The Elder Scrolls**. А третьего «Ведьмака» не то что можно сравнивать со столпами жанра — на их фоне он выглядит более чем конкурентоспособно.

«Дикая охота» обещает быть очень масштабной игрой. Мир третьей части в тридцать раз (!) больше того, что мы видели в **The Witcher 2: Assassins of Kings**. И больше, чем в Skyrim.

Впрочем, как все мы знаем по опыту **Daggerfall**, второму выпуску The Elder Scrolls, больше — не значит лучше. Гораздо важнее — насыщенность игрового мира событиями и интересными ситуациями. Понимают это и разработчики. В первую очередь для них важно, чтобы мир игры был детальным и отзывчивым. Судя по тому, что мы видели, у «Ведьмака» с этим все в порядке. Ты идешь выполнить один квест, но по дороге натыкаешься на разбойников, грабящих какого-то старика, помогаешь бедолаге, и все заканчивается очередным приключением. Отправляешься выполнять свеженький квест, по пути берешь еще два. И так все время.

Но при этом основная сюжетная линия, в отличие от игр все той же серии The Elder Scrolls, среди второстепенных квестов не теряется. Даже случайные события работают на общую историю и атмосферу. Так или иначе, в диалогах постоянно будут всплывать темы, касающиеся основного сюжета, жители тех или иных регионов знают, что происходит в других, и так далее. И в Skyrim, и в **Oblivion** сразу после завязки можно было отправиться в путешествие и по дороге вообще забыть, зачем все затевалось. В «Ведьмаке» же перед тобой всегда маячит главная цель — это едва ли не детектив, в котором нужно планомерно прийти к разгадке большого секрета. Но прежде, чем вы дойдете до финала, придется обойти весь мир.

Надо признать, что раньше путешествия в «Ведьмаке» порой серьезно изматывали: Геральт был слишком неповоротливым и не мог преодолеть смешные препятствия, из-за чего мир казался не таким уж и открытым. К счастью, этому, по всей видимости, пришел конец. Теперь Пепельноголовый, как его называют NPC в игре, научился перепрыгивать пропасти, залезать на уступы и перемахивать невысокие заборы, словно Эйден Пирс из **Watch_Dogs**. Словом, нормальная свобода передвижения, которую мы привыкли видеть в экшенах от **Ubisoft**, а не ролевых играх.

Есть, правда, и немножко негатива. Анимации прыжков, в отличие от боевых, смотрятся не так здорово. Согласны, мелочь, но, когда игра выглядит абсолютно роскошно почти во всем, любая недоделка как бельмо на глазу.

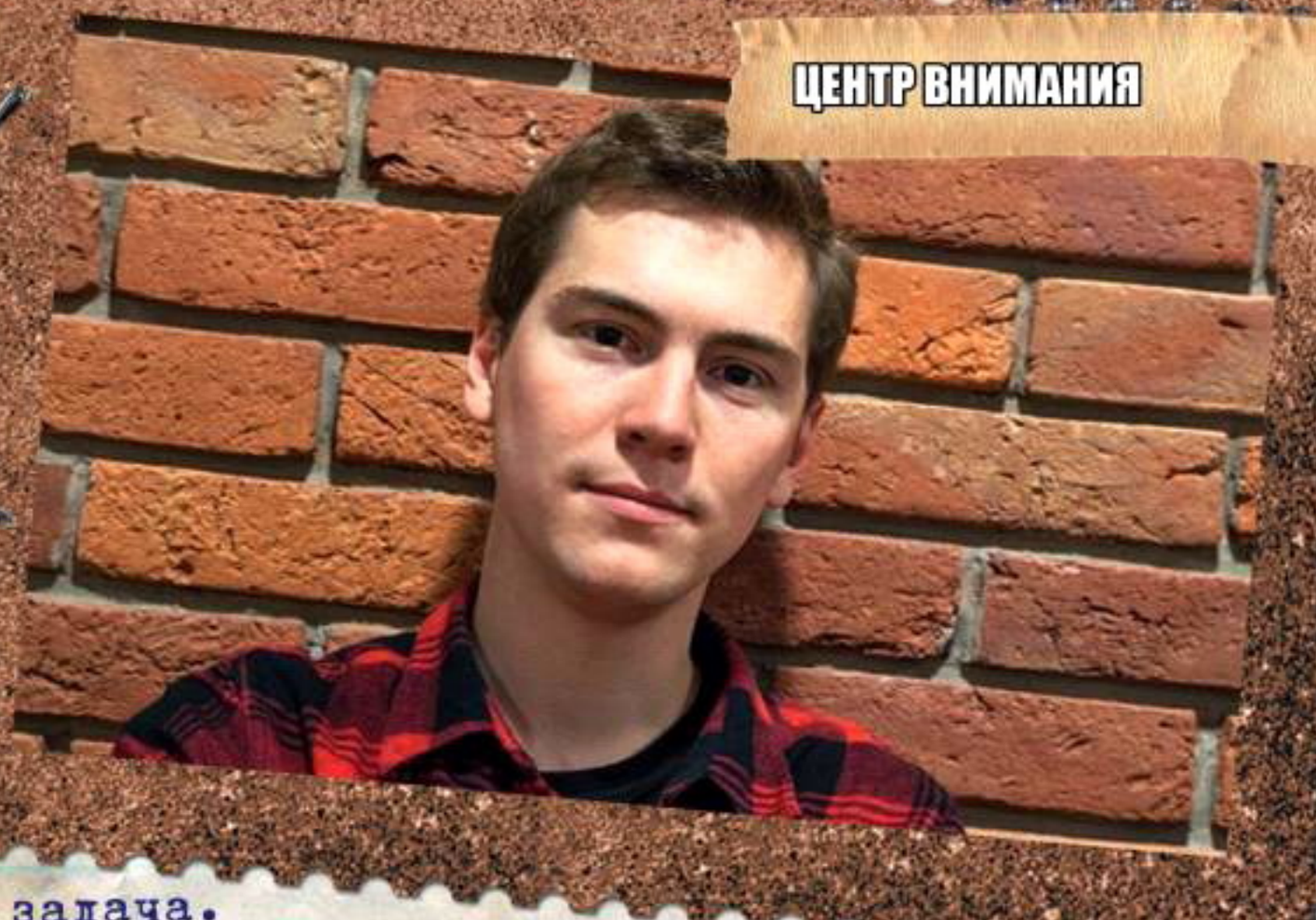
Интерфейс пока тоже вызывает вопросы. Круговое меню выбора заклинаний — это удобно, если ты играешь с геймпада. Но будет ли у PC-версии уникальный интерфейс? Когда у тебя столько свободных клавиш, как-то не хочется вызывать отдельное меню и мышкой выбирать нужный знак.

Заметили мы и досадные баги. В демоверсии, например, почему-то не работала музыка. Мы понимаем, что это нормально, до релиза еще около полугода, но все-таки проблема со звуком напомнила нам о том, какой эпопеей сопровождался релиз второй части. Сразу после релиза в Assassins of Kings смогли поиграть только сильные духом: несбалансированная сложность, тормоза на вполне мощных компьютерах на любых настройках, пропадающие текстуры, неработающие квесты…

Нормальная версия появилась лишь год спустя в виде «Расширенного издания». Очень надеемся, что в этот раз релиз пройдет без эксцессов. Пока The Witcher 3 видится лучшим способом провести февраль 2015 года. И, возможно, не только февраль: чтобы самостоятельно открыть все концовки, которых планируется 36 (!), мир игры придется излазить вдоль и поперек. И это хорошо. ■

Единственное, что, на наш взгляд, не стало лучше, так это ролики. Хотя они и так были отличными.

Люди в Каэр Скеллиге намного опаснее монстров.



Беседовал: Ян Кузовлев

НАШ МИР МЕНЯЕТСЯ ПОДОБНО ЭКОСИСТЕМЕ

Интервью с Михалом Штецем

Создавать открытые миры и наполнять их жизнью — непростая задача. Мы поговорили с Михалом об утечке дизайн-документа, развитии игровой экосистемы и художественном оформлении разных «Ведьмаков».

Михал, здравствуйте! Расскажите, пожалуйста, чем вы занимаетесь в The Witcher 3: Wild Hunt?

Привет! Я художественный продюсер дизайна уровней и ландшафта для третьего «Ведьмака». Сменил работу два года назад и сразу взялся за «Дикую охоту». До того я трудился в киноиндустрии. Был фрилансером, продюсировал пару фильмов и очень много музыкальных клипов — в основном польские клипы, тысячи польских клипов.

Что-нибудь известное?

Не знаю, слышали ли вы о таких группах, как Hunter или Coma...

К сожалению, нет.

Ну да, ничего всемирно известного.

Третий «Ведьмак» — игра в открытом мире. Скажите, с какими трудностями пришлось столкнуться вам как дизайнеру уровней при создании всех этих холмов, лесов и бескрайних полей?

Самой сложной задачей оказалось вписать в этот открытый мир связную историю, потому что у нас в первую очередь ролевая игра с крепким сюжетом. Так что, с одной стороны, игроку нужно было предоставить свободу передвижения и действий в открытом мире, но с другой — не давать сильно отклоняться от основного сюжета, чтобы тайну Дикой охоты все-таки не раскрыли раньше времени.

Будут ли тогда в этом мире места, куда нельзя будет попасть в самом начале игры, потому что там водятся сильные противники, например?

Весь игровой мир будет открыт с самого начала, закончили пролог — идите куда захотите. Сила противников под уровень игрока не подстраивается и в основном не меняется по ходу игры. Если вы просто пойдете побродить подальше, вполне возможно, что вам попадутся сильные монстры, к встрече с которыми лучше подготовиться: вернуться, прокачаться, снаряжение подобрать... Но это не значит, что в такие места нельзя ходить! Можно, просто на свой страх и риск.

У вас, помнится, была утечка дизайн-документа — подробностей сюжета, дизайна и так далее. Там был список чудовищ, не все из которых явно попадут в релиз. По какому принципу вы выбираете, что убрать и что оставить в игре? Может, пустите «отказников» в дополнения?

Про дополнения пока ничего не известно. Давайте для начала доделаем саму игру, а там по-

Броня у Геральта со временем будет улучшаться.

смотрим. Что же касается монстров, мы просто отбираем самых-самых — играем и смотрим, кто лучше, кто круче, кто нам больше нравится. Не хочется оставлять в игре посредственность.

Игровое сообщество как-то отреагировало на эту утечку?

О да! Отклик был очень мощный и очень меня обрадовал. Сообщество отреагировало просто потрясающе. Сначала, узнав об утечке, я волновался, как же нам теперь быть... а потом увидел, что люди удаляют эти материалы, убирают их из открытого доступа. Молодцы!

А на сами материалы отзывов не было? Никто вам не писал «посмотрел я на ваши файлы, и вот это хорошо, а вон то — не очень»?

Нет, я ничего подобного не видел.

Помимо уровней и окружения вы разрабатываете что-то еще?

Да, я продюсер — веду команду ландшафтных художников, команду дизайна уровней и людей, отвечающих за спецэффекты. Также немного занимался персонажами.

Не могли бы вы рассказать, как у вас организован рабочий процесс, как вы управляетесь с этими командами?

Я организую работу. Обычно решаю, что на момент разработки самое важное, что нужнее для квестов, для сюжета, для игрового процесса и т.д. Ландшафтные художники всегда на переднем крае, всем остальным нужно окружение для работы: и монстров не на пустое место высаживают, и на цвета и освещение сцены ориентируются... Словом, я собираю данные по всей компании, расставляю приоритеты, раздаю задания, слежу, чтобы все делалось вовремя и качественно. Вообще-то качество — забота ведущего художника, он все проверяет, и мы передаем материалы в соответствующие отделы. Ежедневно возникает уйма вопросов и проблем — мы их решаем. Мы и освещение ставим, и навигацию на локациях налаживаем, как того игра требует, — все делаем.

Можете поделиться какими-нибудь историями, интересными случаями из разработки?

Багов в процессе всегда много, причем попадаются довольно забавные — летающие лошади, хождение под землей и прочая несуразица. Из свеженького ничего не припомню, но у нас есть сетевой диск — собрание «кадров славы», куда мы складываем все рабочие курьезы. Это надежно хранится на нашем сервере, и, может быть, когда-нибудь мы отберем лучшее и выпустим отдельным сборным роликом, порадуем поклонников.

Насколько нам известно, игра находится в альфа-стадии — у вас есть полная рабочая версия. Чем же вы заняты сейчас? Остались последние штрихи или еще что-то добавляете, заполняете шаблоны?

Нет, шаблонов в игре не осталось. Мы продвинулись дальше альфы — это еще не полноценная бета-версия, но уже далеко не альфа. Контент больше не добавляется, — доводим до ума все, что есть, убираем баги, тестируем, вылавливаем новые баги и снова тестируем... и оптимизируем игру.

Наверное, тестировщиков у вас много. Своими средствами обходитесь или фрилансеров нанимаете?

Во-первых, у нас есть свой отдел контроля качества с тестировщиками и аналитиками, которые выявляют проблемы и помогают их решать. Во-вторых, есть фокус-группы — случайные люди, представляющие все категории игроков (вообще не игроки, хардкорщики, казуалы и т.д.). Услугами специальных компаний мы тоже пользуемся.

Не знаем, играли ли вы в первого или второго «Ведьмака»...

Играл в обоих.

Как думаете, перемены в подходе к оформлению во второй игре оказались удачными? Например, некоторые сцены своеобразно окрашены — фильтры и «киношные» сочетания оттенков, синий с оранжевым или красным, в итоге дают очень красивую картинку. Вы стараетесь использовать те же методы?

У нас несколько другой подход. Мы используем технологии Image-Based Lighting или Physical-Based Rendering. В «Дикой охоте» есть глобальное освещение практически для всего. Смена дня и ночи — 24-часовые сутки, движение солнца по небу, основные источники освещения — солнце и луна плюс разнообразные отражения... И окраску тоже используем, но в постобработке. Честно говоря, мне больше нравится мрачный стиль первого «Ведьмака», хотя второй «Ведьмак» на движке REDengine, конечно, выглядит лучше... А в «Дикой охоте» у нас вообще получается что-то особенное, я такого раньше не видел, в полном восторге — думаю, все в восторге, игра будет потрясающая.

Какой локацией в третьем «Ведьмаке» вы больше всего гордитесь?

Думаю, город Новиград, потому что это на моей памяти самый уникальный игровой город. Все сделано вручную; каждый кусочек, каждая улочка, каждая канава отрисована художником... Город многоплановый, там есть бедные и богатые районы, гавань... Гавань — мое любимое место. Это замечательный город — огромный, разнообразный, в нем полно интересных людей и происходят любопытные вещи!

Как тогда вы относитесь к играм, использующим процедурную генерацию, таким как No Man's Sky, Minecraft?

Я нахожу это очень увлекательным — обязательно сыграю в No Man's Sky, очень люблю **Diablo**, там тоже есть процедурно генерируемые уровни... Мы такого не делаем, это не в нашем стиле, но это интересный метод, и мне нравятся игры такого рода.

Сколько времени заняло создание игрового мира?

Сейчас идет третий или четвертый год разработки... Значит, года четыре.

Есть и другие города, кроме Новиграда, — мы видели что-то северное и очень вертикальное.

Да, это Каэр Трольде — город в архипелаге Скеллиге. Скеллиге создавали по скандинавским мотивам, а видели вы, кажется, замок в Каэр Трольде — жилище

Никому бы не советовали нырять в такой шторм.

Даже и не верится, что эти солнечные земли скоро поразит Дикая охота.

Скачайте приложение «Игромания Live» из AppStore или из Google Play, запустите его, наведите камеру смартфона или планшета на эту страницу и сыграйте в забавную игру.

Краха ан Крэйта и могучих воинов. Место отличное: горы, холод, суровая природа.

А что насчет мореплавания? В игре встречаются корабли и гребные лодки — есть что-нибудь еще, можно ли, к примеру, охотиться на море или только плавать по нему?

Да, в основном по морю плавают с острова на остров. Но в глубинах живут кое-какие плавучие и летучие твари, с которыми Геральт сможет сразиться с арбалетом «Гавриил» в руках. Еще Геральт умеет и плавать, и нырять.

Говоря об открытом мире и свободе передвижения, как быть с местами, где ты уже побывал, допустим, в начале игры? Должен быть какой-то стимул возвращаться, идти уже хожеными путями... Когда мы спросили об этом Марчина Ивинского, он сказал, что местность каким-то образом меняется. Прокомментируйте, пожалуйста.

Наш мир меняется подобно экосистеме. Если истребить какой-то вид животных, другой вид займет освободившуюся нишу. Если перебить слабых монстров, на их место могут прийти другие, посильнее. Изменяется и само окружение, на него влияет ваш игровой выбор. Сделаете что-нибудь не так — и целая деревня сгореть может. Вернетесь, а там одни угольки остались и монстры, которых развелось на этом месте, доедают трупы. Избавитесь от монстра покрупнее — могут набежать мелкие, которым больше некого бояться.

А сама Дикая охота, это что такое? Напасть, которая проносится по земле, сметая все на своем пути?

Можно и так сказать. Явление Дикой охоты отмечает Белый Мороз — нечто приходит из другого измерения, и такой переход открывает дышащий холодом разлом и замораживает все вокруг...

И ландшафт в присутствии Дикой охоты меняется, так?

Верно.

Это будет похоже на The Elder Scrolls: Oblivion, где открываются некие врата, которые игрок может закрыть? Можно ли будет исправить то, что натворила Дикая охота?

Нет, кажется, в игре нет ничего похожего. Там все совсем по-другому, но рассказывать не буду, сами в свое время увидите.

Когда компании Rockstar нужно создать виртуальный мир, она отправляет ландшафтных художников работать в поле, снимать и изучать городские виды. Как поступаете вы, есть ли в студии отдел для натурных съемок, из которых вы потом выбираете кадры: о, это я хочу в игру?

Такого отдела у нас нет, путешествуем и снимаем сами, да и просто каждый день нас что-нибудь вдохновляет — картины, фотографии, фильмы. И, опять же, на сетевом диске у нас лежит собрание картин, кадров из любимых фильмов... Когда начинаем работу над локацией, просим художника выбрать себе картину-образец. Так и работаем: образец на одном экране, редактор — на другом, художник создает образ, который покажется правдоподобным игроку...

Как насчет книг Сапковского — получается адаптировать материал?

Да. Новиград, например, особенно хорошо описан в книгах. Мы, конечно, пользуемся известной творческой свободой, но очень важно и приятно иметь надежное литературное основание.

Есть ли у вас что-то новое, не описанное и не упомянутое в книгах? Или отличающееся от этого описания?

Все, что есть в книгах, воссоздано по описанию. Но мы создали множество новых, не книжных локаций, ландшафтов, персонажей... Игра от книги отличается по сути: в игре возможны разные концовки, игроку требуется гораздо больше свободы в исследовании мира. Поэтому у нас много нового.

Хорошо. Вопросы у нас закончились — может, пожелаете что-нибудь нашим читателям?

Вас ждет прекрасный открытый мир, который можно будет исследовать всеми возможными способами — бегом, верхом, на лодке, вплавь... Ждут динамичные бои с упором на тактику. Ждем не дождемся мы сами — когда уже сможем выпустить игру и послушать ваши отзывы!

Несмотря на зловещий вид, ведьма вполне может быть дружелюбной и даже поможет Ведьмаку.

Знак Игни до сих пор остается универсальным способом сделать любому человеку больно.

Надеемся, этого персонажа не отправят на костер за неестественный оттенок лица.

А теперь фидить будет Геральт

Ян Кузовлев

Жанр: MOBA
Издатель: CD Projekt RED
Разработчик: Fuero Games
Платформа: iOS, Android
Сайт игры: thewitcher.com/twba
Дата выхода: 2014 год

Вот фраза, в которую мы бы не поверили год назад: по вселенной «Ведьмака» делают MOBA на мобильные устройства. Ну, такую, чтобы Йорвет мог расквасить Золтану Хиваю нос и в перерыве между потасовками купить себе новый лук.

Другие упражнения на мобильных устройствах в этом жанре пытаются копировать исходную форму: несколько дорожек-лэйнов, по ним бегут монстры, группа героев набирает ресурсы, изучает способности, покупает экипировку и затем сносит неприятельские башни и уничтожает «сердце» базы. Так работает **Heroes of Order & Chaos**, этим же принципам следует набирающая популярность **Fates Forever**, — во всех этих играх стандартный, в общем-то, игровой опыт заточен под сенсорное управление. Только **Solstice Arena** плюс-минус держится особняком.

Но **Fuero Games** решили не повторяться. На аренах в «Ведьмаке» нет баз, с противоположных сторон карты монстры не бегут друг на друга, да и в целом карты в **The Witcher: Battle Arena** невероятно крохотные — игроков сталкивают лбами в первые же мгновения со старта матча. Принцип игры простой: две команды из трех героев сражаются за контроль над ключевыми точками. Чем больше важных мест удерживает команда, тем быстрее у оппонента уходят очки. Самый близкий пример — режим Domination в **Battlefield** Или, если сделать поправку на размеры карт и разных героев, Conquest из **Bloodline Champions**.

Во время тестирования и в течение некоторого времени после релиза в игре будет доступно восемь героев, но, по словам дизайнера из Fuero Games, для будущих апдейтов уже запланировано примерно два десятка новых. Персонажи не выполняют какую-то единую роль и достаточно универсальны, здесь нет явных кэрри или саппортов. Скажем, Йорвет может сделать упор на борьбу с врагами один на один или научиться помогать товарищам и накрывать оппонентов AoE-атакой.

Перед началом матча можно выбрать экипировку для персонажа и настроить способности. У каждого героя всего по три скилла, зато характеристики можно немного корректировать. Так, Лето пользуется знаком Аард, и у этого умения есть три переменных: урон, оглушение и сила отбрасывания. Если, например, снизить урон и силу отбрасывания, то Аард будет оглушать на большее время. И наоборот: можно пожертвовать контролем и заставить знак наносить значительно больше урона.

Кроме того, перед поединком можно настроить внешность героя, снарядить его красивой бутафорской броней и оружием. Распространяться Battle Arena будет бесплатно, внутри игры нет никакой премиальной валюты, таймеров или других механик, которые обычно нравятся разработчикам f2p-игр. Все, что можно приобрести за деньги, должно носить в мобильном «Ведьмаке» косметический характер. Хочешь резать головы и выглядеть при этом потрясающе — плати.

Battle Arena хорошо передает основы жанра: игроки координируются, аккуратно нападают и не спешат отдавать богу душу, потому что ошибки кормят чужую команду. Герои убивают друг друга быстро и решительно, игровая сессия занимает максимум десять минут. Но это не мешает втиснуть в краткие схватки полноценную прокачку. Герои постепенно получают опыт и закупаются в местном магазине, где есть предметы трех категорий: для атаки, для защиты и усиления магических способностей. В общей сложности вещей не слишком много и пока их подборка выглядит не так уж интересно.

Вопросы вызывает управление. С ним все в порядке, но есть маленькая противная деталь: стоит ткнуть по иконке способности — и отменить ее выбор нельзя. Если уж решил атаковать, то делай это быстро и сразу. Та же Fates Forever в этом плане намного предусмотрительнее: способность срабатывает только в том случае, если игрок нажимает в пределах радиуса действия удара, а любое нажатие вне радиуса заставляет героя двигаться.

Тем не менее пока что из всех подобных игр на мобильных платформах The Witcher: Battle Arena выглядит привлекательнее всего. Игра не требует постоянного подключения к Сети (можно играть против ботов), но главное преимущество — Battle Arena не пытается вслепую копировать правила **Dota 2** или **League of Legends** и делает ставку на короткие матчи по шесть-семь минут. Для мобильных устройств это очень важно. ■

В демо можно было поиграть не только на арене, но и в пустыне. Там контрольные точки-монолиты проставлены по диагонали.

Контрольные точки находятся на расстоянии экрана друг от друга, потасовок с врагом не избежать.

Ян Кузовлев

Might & Magic Heroes VII

За императора Ивана

Жанр: Стратегия
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Limbic Entertainment
Платформа: PC
Сайт игры: might-and-magic.ubi.com
Дата выхода: 2015 год

Посмотреть ролик

Закрытую демонстрацию **Heroes VII** начали с CG-ролика. В нем красивые фигуры из разноцветного стекла колотят друг друга, и снова звучит привычное «брат идет на брата», «все очень плохо» и «но есть надежда». Быстро выясняется, что противоборствующие стороны должны объединиться перед лицом всеобщей угрозы. А после этого разработчики поведали, что в новой Heroes они постарались не только заставить работать вместе непримиримых врагов, но и собрать все удачные идеи из предыдущих игр серии и воплотить их в седьмой части. Такой вот замысел у немецкой студии **Limbic Entertainment**, раньше занимавшейся дополнениями к **Heroes VI** и **Might and Magic X**.

Сюжет снова повествует о мире Асхан — о том, что происходило между событиями пятой и шестой частей. После убийства правительницы разгорается жестокая гражданская война. Положение решает спасти император Иван, последний из рода Грифона. Чтобы легче было примирить враждующие стороны, он собирает теневой совет: шесть выдающихся представителей разных фракций, которые рассказывают о подвигах героев прошлого, о том, как те справлялись с, казалось бы, непреодолимыми трудностями и из сложнейших положений выходили победителями. Иван же внимательно слушает серьезных людей и мотает на ус.

На каждого советника придется по отдельному сценарию. На gamescom нам показали только небольшую карту. Иван приплывает на остров, захваченный чародеями; там с гор спускаются титаны и уверенным шагом направляются к прибрежной крепости. Кажется, что каждый ход в начале задания напрочь заскриптован: вот мы добираемся до крепости, вот появляются титаны, справиться с которыми у Ивана нет никаких шансов. В одного из нападающих прилетает горящий камень — неподалеку работает мощная катапульта. Но тут из ниоткуда появляется чудо-птица и налетает на операторов осадного орудия. Ивану ничего не остается, кроме как идти отпугивать волшебных ворон.

Тут игра переходит в режим боя. Принципы сражения не изменились: поле разбито на клетки, отряды ходят в зависимости от показателя инициативы, а герой время от времени может наколдовать что-нибудь серьезное. Мы сразу обратили внимание, что на полях сражений теперь много посторонних объектов. Получается чуть ли не лабиринт.

При этом в Heroes VII можно атаковать с фланга — если зайти отряду за спину или ударить сбоку, результат вас порадует намного больше. Войска под командованием Ивана так и делают: отбивают стратегически важную катапульту, в наступающих титанов прилетает еще несколько пылающих булыжников, план чародеев захватить остров безнадежно рушится, а мы решаем пойти в контрнаступление.

Укомплектовав войско, мы выступаем. Выясняется, что на карте есть интерактивные элементы: в заснеженных горах перед носом у Ивана сходит лавина. В обход не пойдешь — там глубокий водоем. Герою ничего не остается, кроме как спуститься в пещеру неподалеку и разрушить там нехитрую конструкцию, спустив всю воду в озере. Теперь Иван может штурмовать крепость Академии. Однако во время осады с неба спускается подкрепление противнику, и демонстрация заканчивается.

Первые впечатления от новых «Героев» у нас скорее положительные. Разве что художественное оформление у Limbic получилось на любителя: что пятая, что шестая части отличались единым, цельным стилем, а здесь такого почему-то не чувствуется.

Игре еще далеко до релиза, и разработчики этого не скрывают. Более того, они призывают поучаствовать в ее создании — видимо, опыт «открытой» разработки Might & Magic X пришелся им по душе. Так, пресловутый теневой совет пока собран не полностью. Из шести играбельных фракций известны только четыре: Haven, Stronghold, Necropolis и Academy. Остальные две определятся по итогам голосования на официальном сайте. Сейчас решается судьба эльфов и гномов — в релизную версию Heroes VII попадет только одна из этих рас. ■

Поход в лоб на армию титанов обернется верной смертью, нужно действовать изобретательнее.

Перед тем, как штурмовать замок Академии, нужно магией рассеять барьер.

Захар Бочаров

QUANTUM BREAK

Петля времени

Жанр: Приключение
Издатель: Microsoft
Разработчик: Remedy
Платформа: Xbox One
Сайт игры: remedygames.com/games
Дата выхода: 2015 год

На конференции Microsoft показывать свое новое творение на сцену вышел сам Макс... простите, Сэм Лэйк — творческий директор проекта и блестящий сценарист Remedy, придумавший сюжеты для **Max Payne** и **Alan Wake**.

Он поведал нам завязку истории совсем иного рода: игроки возьмут на себя роль агента Джека Джойса, который в результате неудачного научного эксперимента обрел возможность управлять временем. Вы тоже вспомнили старину Макса Пэйна? Не спешите с выводами — на этот раз наш герой умеет куда больше, чем просто красиво стрелять в замедленном времени.

Действие демо-версии начинается на пирсе. Джойс скрывается от сотрудников корпорации «Монарх» — компании, ответственной за провалившийся опыт и отчего-то очень жаждущей свести с нашим героем счеты. Первая перестрелка не заставляет себя долго ждать — едва Джек выбирается из здания через окно и спускается к воде, как противники уже его замечают. Тут и оказывается, что базовая игровая механика — шутер от третьего лица с укрытиями, в котором вместо перекатов нас ждут интересные заигрывания со временем. Естественно, есть и «фирменный» bullet time, но с ним соседствуют и приемы поинтересней: например, особый импульс, замораживающий время для одного конкретного противника, или возможность совсем остановить происходящее на несколько секунд, достаточных для смены укрытия или мощного зрелищного хука.

Злоупотреблять подобными манипуляциями игроку не дадут: в углу экрана виднеется счетчик. Имеющийся запас уменьшается по мере использования спецспособностей и восстанавливается лишь во время привычного течения времени.

Перестрелки, бесспорно, получились очень эффектными: пространство вокруг то и дело размывается, пули прочерчивают в воздухе червоточины, а Джек стремительно перемещается по пирсу, отвешивая врагам звонкие удары прямо в ухо. Но уже сейчас можно заметить повторяющиеся тактики боя и анимации добиваний — в финальной версии хотелось бы видеть больше способностей и разнообразия. Так оно, скорее всего, и будет — не все же карты раскрывать сразу!

Далее путь нашего героя лежит через мост: уже поднимаясь по лестнице, можно услышать скрежет металла и крики — наверху творится что-то неладное. Игровой процесс и кат-сцены сменяют друг друга очень плавно, почти как в **The Order: 1886**. Джек на время выходит из-под контроля игрока и оказывается в смертельной опасности — сорвавшийся с моста грузовик вот-вот раздавит его в лепешку! Но тут на помощь вновь приходят временные аномалии: все замирает, и автомобиль эффектно зависает в воздухе буквально в метре от Джойса. Оказывается, в мире Quantum Break случаются и такие остановки времени, не подвластные нашему персонажу. Здорово!

Главный герой же наконец-то получает возможность изучить происходящее вокруг в относительном спокойствии. Он медленно пробирается между зависшими в воздухе пулями, банками и птицами и ненадолго останавливается, чтобы посмотреть на искореженные машины и повисших вверх ногами людей. Кажется, в этот момент у нас окончательно не остается сомнений в том, что с уровнем постановки у Quantum Break все очень хорошо.

В центре моста располагается группа демонстрантов, по которым один из сотрудников «Монарха» несколько секунд назад открыл огонь. Один демонстрант уже картинно падает, его ловит рыдающая девушка. Если подойти поближе и зажать контекстную кнопку, можно услышать последние слова, которые она произнесла перед остановкой времени: «Что же вы творите?!» Отчаянно хочется как-нибудь вмешаться в процесс: выбить из рук бойца автомат или пальцем подправить траекторию пули, совсем как Ртуть в последнем фильме по вселенной «Людей Икс». Но

Remedy сумела создать самые реалистичные кеды в истории видеоигр — вы только взгляните на подошву! А если серьезно, то нам очень нравится такое внимание к мелочам.

нельзя — то ли в рамках демонстрации, то ли совсем. Очень жаль.

Показанный отрезок заканчивается встречей с двумя громилами в экзоскелетах — благодаря продвинутой экипировке они получили схожие с Джойсом способности, и остановка времени их ничуть не заботит.

Перестрелка трех людей со спецспособностями получилась достойным заключительным аккордом: на определенном этапе становится сложно понять, что к чему. Пули замедляются или летят в обратную сторону, взрывоопасные цистерны разлетаются на куски и снова собираются воедино, а персонажи то замирают, то молниеносно проносятся по шоссе. Финальным усилием Джеку удается запустить во врагов автомобиль, тот взрывается, но затем вновь возвращается на исходное место. Это намек на то, что в финальной версии время можно будет «отматывать» назад? Или, вмешиваясь в течение времени, Джойс его «ломает»? В любом случае, интрига та еще!

После показа демки слова разработчиков про «лучший игровой опыт от Remedy» обрели вполне очевидный смысл: финская студия взяла самые удачные наработки из своих прошлых творений и скрестила игровой процесс Max Payne с режиссурой Alan Wake. Результат интригует, но... он все же не революционный — что замедление времени, что кинематографичность игрокам уже не в новинку, а своей собственной потрясающей находки у Quantum Break пока обнаружить не удалось. Зато мы увидели неплохую сюжетную завязку, характерный авторский почерк и ощутимое пространство для потенциальных приятных сюрпризов — пожалуй, этого достаточно, чтобы с нетерпением ждать новых подробностей.

Про сопутствующий сериал и взаимосвязь с ним Сэм Лэйк предпочел промолчать, хотя чуть позже Microsoft вовсю показывала новые кадры из **Halo: Nightfall**. Мы по-прежнему не знаем ничего существенного ни про актеров, ни про сюжет, ни про интеграцию с игровым процессом. Наверное, в следующий раз?

■ ■ ■

Quantum Break — не только новая игра от культовых разработчиков, но и едва ли не главный повод задуматься о покупке Xbox One. Такие игры просто обречены на повышенное внимание публики и нешуточный ажиотаж. А раз пока все выглядит складно и красиво, то и мы не останемся в стороне. Главное, чтобы с релизом обошлось без временных парадоксов, там они уж точно не нужны! ■

Похожие моменты будут случаться часто — манипуляции со временем происходят постоянно и выглядят очень зрелищно.

Динамика игры бешеная, но все-таки не настолько, как в Max Payne. Однако это и не Alan Wake с его «сначала поджарь фонарем и уже потом стреляй». Скорее это нечто среднее.

Шелдоны куперы уже могут начинать ворчать: дескать, как это все вообще возможно с физической точки зрения? Посмотрим, вдруг у Remedy получится все объяснить.

Ян Кузовлев

UNTIL DAWN

Хижина в лесу

Жанр: Приключение
Издатель: SCE
Разработчик: Supermassive Games
Платформа: PS3, PS4
Сайт игры: supermassivegames.com
Дата выхода: 2015 год

«С нашей игрой все не так, как может показаться на первый взгляд», — мрачно заявляет творческий директор Уилл; исполнительный продюсер Пит одобрительно кивает. Вид у британцев угрожающий — таких скорее ожидаешь встретить на футбольных трибунах, чем на презентации интерактивного триллера. Уилл уверенно продолжает: «Страх можно разобрать на три важные составляющие: постоянное ожидание чего-то нехорошего, потом крещендо, когда игрок впадает в отчаяние и, наконец, чувство отвращения — человеку постоянно нужно напоминать, насколько хрупка и недолговечна человеческая плоть».

После таких слов от **Until Dawn** ждешь истории в духе Клайва Баркера, с макабрическими сенобитами, с разрывающими кожу крюками, с необъяснимым ужасом из параллельных миров. Нет, показалось.

Что предлагают британцы: в Until Dawn восемь молодых людей отправляются отдыхать в хижину в лесу и умирают один за другим — в разной последовательности, при разных обстоятельствах. Судьбу туристов решает игрок. Представьте **Heavy Rain** или **The Walking Dead**, и вы сразу поймете, что к чему. Точек пересечения между этими триллерами достаточно: игра поделена на эпизоды, вначале дается краткое содержание предыдущей серии, как в **Alan Wake**. Не обошлось и без дежурной фразы «мы поставим перед игроком ряд непростых моральных выборов», после чего нам показали, как компания молодых людей начинает страдать.

Крис и Эшли нравятся друг другу, но ни за что в этом не признаются. Во всяком случае, не сейчас — их знакомая пропала, а где-то неподалеку бродит маньяк. Мы застаем парочку в подвале: фоном звучит Fr?re Jacques из музыкальной шкатулки, камера внезапно выхватывает игрушечную лошадку — нам должно быть страшно.

Девушка ругается: дескать, что нам вообще делать непонятно где, тут опасно. Вдалеке проплывает силуэт женщины, Эшли впадает в истерику: «Чего стоишь и твитишь, дурак, там какая-то неведомая жуть прошла!» Любопытство берет верх над инстинктом самосохранения, и друзья продолжают поиск. В следующей комнате девушка подбирает с полки ножницы, а на экране мелькает символ бабочки. Из подвала ребята потайным проходом попадают в особняк и идут по кровавым следам — все как в лучших ужастиках с условной Пэрис Хилтон на второстепенной роли. Да и саму Until Dawn пока можно описать словом cheesy — нелепые шутки, актеры озвучки переигрывают, а пугают нас, в числе прочего, достаточно знакомыми вещами: главное — вовремя и с громким звуком показать чье-нибудь развороченное лицо.

Игрок пугается и дергается еще больше, чем Эшли, у которой своих проблем хватает: она неловко перемещается и неестественно гримасничает. У персонажей потрясающе проработаны лица, но анимированы герои пока топорно. Особой свободы у девушки нет, потому что сюжет держит парочку в тисках и ветвится в строго определенных местах: не пойти на леденящий душу крик или продолжить поиск? Подобрать предмет или нет? В демонстрации Эшли переборола свой страх и отправилась вместе с Крисом искать подругу, но в самый ответственный момент убежала от молодого человека и чуть не столкнулась с маньяком.

Воссоединение с Крисом оказалось недолгим: из мрака появляется фигура психопата, он выбивает юношу и получает удар ножницами от Эшли. Дерзкое нападение не помогает, разъяренный убийца со всей силы заезжает девушке кулаком по голове. Экран темнеет.

В конце сцены Until Dawn включает пилу — как в прямом, так и в переносном смысле: Крис и Эшли сидят за столом, прикованные. Голос из магнитофона объясняет, что можно подождать, пока подвешенные над жертвами лезвия потихоньку не разрежут их пополам, или поступить проще — взять со стола пистолет и активно поучаствовать в выборе того, кто умрет, а кто останется в живых. Крис хватает ствол и сперва наставляет его на подругу, но потом сносит себе полчерепа. Конец.

Затем Until Dawn подводит итог наших действий и наглядно демонстрирует, насколько история не линейна, — мы видим бабочку, прожилки на крылышках которой символизируют сценарные дорожки, по которым вы можете пойти. Таких прожилок — великое множество, даже сосчитать не получится. Каждое решение засчитывается и так или иначе меняет путь, вызывает эффект бабочки.

Заодно мы узнаем о событиях, повлиявших на нашу историю. Подобрал ножницы — развилка (мог и не подбирать), решил не идти за Крисом — еще одна развилка, ткнул ножницами в маньяка, он разозлился, оставил девушке синяк под глазом. Возможно, потом он будет зол на Эшли и станет срываться на нее?

Правда вот, судя по крыльям бабочки, на которых обозначаются все наши решения, третьего решения нет — если Крис откажется стрелять, распилят их обоих, и сюжетная ветвь просто прервется.

По словам Уилла и Пита, выборы будут не косметическими, как в The Walking Dead, а достаточно ощутимыми, но по короткой демонстрации это прочувствовать невозможно. Настораживает только набор самых пошлых жанровых приемов: мертвые девочки, призраки-«скримеры», цитирование «Пилы» — неужели вот это должно ужасать?

Складывается впечатление, что разработчики намеренно показывают типовые ситуации в интерактивном триллере — ради того, чтобы разогнаться в середине игры и заставить игрока потерять голову в финале. Иначе зачем Уиллу и Питу говорить про «игру, которая кажется не тем, что есть на самом деле»?

Until Dawn определенно привлекает внимание своей сложной, на первый взгляд, нелинейностью, к тому же толковых молодежных ужастиков мы не видели со времен Obscure. Но вот разные технические загвоздки, сложная судьба игры и разработчики, которые сделали кошмарный платформер про «Доктора Кто»... это все очень смущает. ■

Истеричной Эшли перестаешь сопереживать после первого же скандала.

Ян Кузовлев

MORTAL KOMBAT X

Огонь в сердце лед в голове

Жанр: Файтинг
Издатель: Warner Bros.
Разработчик: NetherRealm Studios
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
Сайт игры: themortalkombat.com
Дата выхода: 2015 год

В эстетическом плане **MKX** напоминает перезапущенную версию игры — аккуратные шрифты, лаконичная бело-красная цветовая гамма, никакого больше «вырвиглазного» дизайна из девяностых. Но фактически это прямое продолжение девятой части — действие новой игры охватывает период в двадцать пять лет. То есть нас не бросят сразу в будущее, где появятся буйные женщины-осы и маленькие девочки верхом на громилах, а все-таки обстоятельно объяснят, что к чему.

Другое дело, что на презентацию Mortal Kombat X на gamescom 2014 я пришел вовсе не за тем, чтобы слушать о душевных страданиях героев, — тут можно взять под свое управление одного из восьми персонажей (в ростере теперь есть бог грома Райден и австралиец Кано, превращенный в киборга) и как следует навалять рядом сидящему журналисту!

Сносить головы и раздавливать селезенки сразу не разрешают, сперва рассказывают про новую механику спецприемов. У каждого бойца теперь есть три так называемых стойки. Основные приемы не меняются, но в каждой стойке есть несколько уникальных спецударов. Чем-то напоминает -ism из **Street Fighter**.

Вот, например, одна версия Скорпиона умеет рубить всех в капусту клинками, другая пускает огненные шары, а третья командует адской тварью, которая хватает оппонента за ноги в самый неподходящий момент. На базовом уровне различия видны не слишком отчетливо; если вы начинающий игрок, вам наверняка хватит и исходных приемов, и разницы между персонажами вы не почувствуете.

Что замечаешь сразу — у персонажей плавные и стремительные движения, один удар красиво переходит в другой. Динамика боев, по личным ощущениям, серьезно выросла. Играя за повелительницу ос Д'Вору, я ловил себя на мысли, что девушка спокойно могла бы наводить шороху, скажем, в **SoulCalibur**. Чуть меньше понравилась игра за Кэсси Кейдж, дочку Сони Блэйд и Джонни Кейджа. Она настолько медленно стреляет из пистолета, что даже самый бестолковый игрок может отразить пулю или перепрыгнуть и метким ударом пяткой в лоб прервать спецприем. В моем случае оппонент просто сцапал прохожего и швырнул прямо в меня.

Посторонние объекты на уровнях не так важны, как в **Injustice**, но все же дают некоторые возможности для маневра и атаки. У меня получалось лихо скакать по деревьям или, как в трейлере, схватиться за ветку, раскрутиться и со всей дури вмазать врагу ногами по лицу. В ролике никогда не передать всей заложенной в MKX динамики — это быстрая и агрессивная игра, причем намного более живая, чем девятая часть.

Фундаментально механика не менялась и остается такой же простой для понимания — против меня играл явно не знакомый с файтингами человек, но за пятнадцать минут он наловчился вполне сносно причинять мне боль в ответ. Конечно, мы разыграли и классический матч «Скорпион против Саб-Зиро». Жестокость запредельная! Синий ниндзя, например, проводя рентгеновскую атаку, теперь не безобидно замораживает желудок, как в MK9, а... вонзает огромную сосулину прямо в глаз.

Но даже это не сравнится с фаталити в исполнении Скорпиона, которое я провел после матча. Спойлерить не хочется (вы можете найти ролик на YouTube), так что просто поверьте на слово — оно *в высшей степени* тошнотворное.

Механику Mortal Kombat легко объяснить любому: вот так здесь ставят блок, относительно простыми комбинациями вроде вниз-вперед-квадрат или назад-вперед-треугольник можно сотворить что-нибудь зрелищное, а если зажать вот эти две кнопки, есть шанс увидеть, как трескаются черепа, ломаются позвоночники и смачно лопаются кости. Веселее всего, наверное, было звуковому дизайнеру. Чтобы имитировать хруст от перелома, в NetherRealm Studios безжалостно бросали арбузы на пол.

За короткую игровую сессию стало понятно вот что: разработчики осторожно добавляют в игру новые элементы и аккуратно меняют старые — перед нами все та же жестокая «Смертельная битва», к которой мы привыкли. В ней не стали радикально менять механику и по-цыгански добавлять миллион разных фишек и возможностей, поэтому если вы без ума от MK9, то и MKX вам тоже понравится. Главное — отбросить ностальгическое нытье по поводу некоторых старых персонажей. Все-таки серия должна двигаться вперед! ■

Д'Вора живьем оказалась гораздо интереснее, чем в трейлерах. Движения очень плавные, но при этом молниеносные, а весь бой за нее строится на ударах хитиновыми лапами, растущими из спины.

Кано окончательно превратили в киборга. В одной из трех «стоек» он может даже испускать лучи из глаз, как Супермен в Injustice.

Ян Кузовлев

Bloodborne

Если бьют — бей в ответ

Жанр: Ролевая игра
Издатель: SCE
Разработчик: From Software
Платформа: PS4
Сайт игры: ru.playstation.com
Дата выхода: 2015 год

Bloodborne — это идейный наследник **Demon's** и **Dark Souls**, причем до такой степени, что новую игру можно описывать в духе «по сравнению с предшественницами мы улучшили вот это и еще немножко вот то». И основная идея осталась прежней: мы изучаем неизвестный мир, где за каждым поворотом можно встретить необъяснимые вещи, которые скорее всего открутят нам голову и выпустят кишки.

Про историю пока известно совсем немного: нас забрасывают в готический город Ихарнам, где свирепствует чума и по улицам бродят мутировавшие люди. Очень похоже на Колумбию из **BioShock Infinite**, только лишенную всех красок и погруженную во тьму, с жителями, которые давно умерли и гниют на обочинах. Окружающий мир невыносимо блеклый, но фирменный мрачный стиль From Software узнается сразу.

Разработчики стремятся к тому, чтобы игрок постоянно чувствовал напряжение, — вы нигде не будете в безопасности. Более того, поединки с противниками теперь сильно завязаны на новую механику — *Regain System*. Дизайнеры решили, что им не подходит стиль сражений Souls, где вы кувыркаетесь, прячетесь за щитом и стараетесь разорвать дистанцию, если нужно залатать раны, — он слишком расслабленный.

Новая же система предполагает, что, если вас ткнули ножом и двинули по голове кувалдой, нужно срочно огрызаться и бить в ответ — тогда потерянное здоровье восстановится. По замыслу разработчиков, это должно сделать поединки более жестокими и заставить игрока действовать на грани. А шкала здоровья при этом показывает не физическое состояние героя, а скорее его волю к победе, надежду, желание идти до конца. Получил булавой в зубы и клинком в колено, приуныл и умер.

Исцеляющие предметы получили отдельную ячейку. Сделано это для того, чтобы игрок чаще пользовался другими вспомогательными штуками: например, бросал в зазевавшегося мертвеца склянку с маслом и поджигал его. А огнестрельное оружие играет скорее тактическую роль — отбрасывает противников назад и слегка ранит. Основными инструментами в борьбе против нечисти все равно остаются всякие клинки с кувалдами.

У оружия есть несколько форм. Выглядит это так: наносим, допустим, коротким тесаком быстрые, точные удары, а потом раскладываем его в огромный скальпель и держим врагов на расстоянии. Похожий трюк продемонстрировали с секирой: у одноручного топора удлиняется рукоять, удары становятся медленнее, но и урон от них возрастает. Еще показали хитрый механизм, который крепится на руке и выпускает кол. Пока готовится удар, герой открыт и уязвим — зато если получится врезать кулаком-колом в пузо, от такой атаки уже вряд ли встанет даже самый крепкий упырь.

Герой отправляется в лес и сразу же попадает в засаду. На него с сатанинским хохотом нападают танцующие ведьмы и буквально ошеломляют стремительностью атак. Все как прежде: важно знать паттерны атак, любой монстр может изрядно насолить. Честным путем сражаться с теми же ведьмами не получится, они возьмут числом, и никакая Regain System не поможет. Разработчик подсказывает: «Смотрите, у них тонкие и кривые ноги. Если кувыркнуться им навстречу, они на мгновение потеряют баланс». И мы снова начинаем чувствовать себя как дома.

From Software уже много раз демонстрировали, что умеют хорошо делать игры про мрак, преодоление немыслимых трудностей и невыносимую сложность. В случае с Bloodborne уместен только один вопрос: как разработчики ухитрятся прыгнуть выше головы еще раз? ■

Тут сразу понятно, что оборотни волшебным образом не исчезнут и прежде чем герой их убьет, они успеют откусить от него кусок.

Дизайнер из From Software хотел сделать кровавую игру, но «старался не злоупотреблять жестокими сценами».

The Tomorrow Children

Ян Кузовлев

Полюшко широко

Жанр: Приключение
Издатель: SCE
Разработчик: Q-Games
Платформа: PS4
Сайт игры: uk.playstation.com
Дата выхода: 2015 год

Посмотреть ролик

Маша забирается в громадную красную голову (вокруг нее застыли в падении красные атомные бомбы) и с каменным лицом начинает дробить ее изнутри. Слева пыхтит Катя. Девочки трудятся во славу администратора.

После продуктивного рабочего дня они ждут автобус на остановке и едут до города. Там творится натуральный «Догвилль» — во всяком случае, с эстетической точки зрения. С первого взгляда невозможно понять, что где находится, повсюду схематичные здания, а на земле начертаны дороги и поясняющие символы. На улицах размещены плакаты с надписью «Радость труда».

The Tomorrow Children выглядит так, словно бородатый мужчина в клетчатой рубашке попал на современную выставку советских и чешских плакатов времен «холодной войны» и снимает то, что видит, в инстаграм, — без эффекта tilt-shift не обходится ни одна сцена.

Или вот еще пример: все умерли, а Арстоцка из **Papers, Please** осталась.

The Tomorrow Children поначалу по ошибке приняли за своеобразную интерпретацию **Dungeon Keeper**: копай, веди девушек к светлому будущему, отстраивай коммунистический город, защищайся от вторжения монстров (их почему-то ласково зовут izverg). Но после того, как мы посмотрели геймплей, стало понятно, что история эта исключительно многопользовательская и совместная. Напрямую вы управляете только одной девочкой, а остальные по мере сил помогают ей строить коммунизм и мир среди того, что от мира осталось.

Во времена «холодной войны» все пошло наперекосяк. Разработчики утверждают, что после одного научного эксперимента вся природа, вся цивилизация и человечество исчезли с лица земли. Сознание людей растеклось по планете, и как раз девочки-куклы изо всех сил пытаются пробудить их и вытащить из бездны.

Выходит с переменным успехом — из земли обычно выползают те самые изверги, угрожают неминуемой расправой и с грацией годзиллы не спеша идут к нашей лучшей на свете базе. Здесь The Tomorrow Children становится сумбурной: из ниоткуда появляются Маши и Насти, автобусная остановка мгновенно пустеет, странные рабочие куклы садятся за стационарные орудия и дают несколько залпов в чудовище-изверга. Монстр начинает шататься, потом превращается в металлическую скульптуру. Такую можно оперативно распилить, а ресурсы пожертвовать на благое дело.

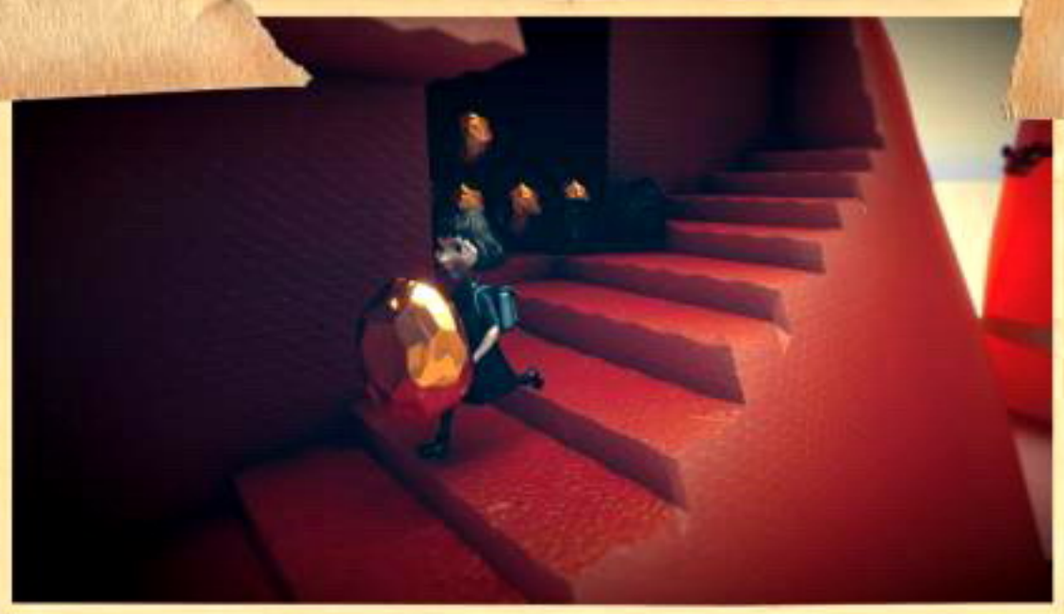
За заслуги перед начальством (поиск ресурсов, победы над страшными чудовищами) героиня зарабатывает заветные талоны на еду — они обмениваются на разные расходники вроде кирок и лопат. Предполагается, что мы будем путешествовать и исследовать то, что осталось от человеческой культуры. То страшное красное лицо из вступления — отличный пример. Во время «командировок» девочки роют пещеры, изучают шахты, собирают ресурсы.

На заброшенных объектах есть шанс найти куклы-матрешки, они-то и придают городу «человеческий вид». Что под этим подразумевается, разработчики не показали, но рискнем предположить, что окружение девочек станет менее... абстрактным.

Может показаться, что ближайший ориентир — это **Minecraft**, но в The Tomorrow Children все внимание сосредоточено не на конструировании всякой всячины из разномастных кирпичей, а на исследовании мира и взаимодействии с товарищами (товарками). В одном месте могут жить от пятидесяти до сотни прилежных рабочих — разработчики еще не определились с цифрами. Еще говорят, что город будет меняться согласно голосованию игроков. Захотели возвести ратушу, а другие девочки не поддержали? Не будет вам ратуши. Это, кажется, уже демократия.

Остается много вопросов к механике. Например, после того как вы отобьете атаку изверга, нужно разбираться с последствиями. Важные здания — например, офис с начальством, где девушки сдают отчеты и получают талоны на еду, перестают работать, если на них появляется даже небольшая царапина. Наверное, сотрудники уходят обедать. В этой ситуации серьезно смущает мини-игра, включающаяся в процессе починки: за каждые десять процентов поломки из ста нужно быстро прожимать комбинации из четырех кнопок.

Складывается впечатление, что разработчики в первую очередь придумывали не саму игру, а колоритный мир. Он прикидывается чем-то совершенно абстрактным, но мы все равно слышим «Полюшко-поле» и невольно проводим параллели со **«Сталин против марсиан»**. ■



В The Tommorow Children можно изменять пространство практически как в Minecraft.

Такого жестокого столкновения с извергами нам не показывали, ничего опаснее лопатки девочка в руках не держала.

Ян Кузовлев

NO MAN'S SKY

Тьма, космос и звезды

Жанр: Космическое приключение
Издатель и разработчик Hello Games
Платформа: PC, PS4
Сайт игры: hellogames.org
Дата выхода: Не объявлена

Создатель **No Man's Sky** Шон Мюррей начинает свое выступление лучше всех: «Вы знаете, я ненавижу эту выставку, а еще я ненавижу что-то делать перед публикой, да и вас я тоже ненавижу. Все, что мы сегодня покажем, — сплошная ерунда». После этого Шон двадцать минут рассказывает трогательную историю погружения в независимую разработку игр. Становится понятно, что для **Hello Games** фантазия про космос — это дело всей жизни.

Нам показывают то место, с которого начинался демонстрационный ролик с E3. Космонавт стартует в пещере, выходит из нее, вертит головой, восторгается флорой и фауной неизвестной планеты, потом садится в звездолет и попадает в космический бой. Все, что происходит вне сценария, носит скорее созерцательный характер. Мюррей прямо говорит: «Я делаю генератор обложек для научно-фантастических книг». В No Man's Sky есть и бескрайние пустыни, и густые леса без всяких признаков жизни. Кажется, застрять в ярком космосе можно навечно.

Шон продолжает: «Всегда находятся зануды. Кто-то написал, что мир в No Man's Sky не может быть бесконечным, ни одна вычислительная машина не способна на такое. Это так. Сначала мы использовали для генерации вселенной 32-битное число (random seed) — в таком случае, даже если каждую секунду изучать по одной планете, чтобы облететь космос, вам понадобилось бы около пяти тысяч лет. Вы умрете, ваши потомки умрут, их потомки тоже».

Сейчас генератор No Man's Sky опирается на 64-битное число, и, чтобы посмотреть на все, что может предложить игра, придется заниматься путешествиями пять миллиардов лет. Тут уже не просто все умрут — Солнце потухнет, а вселенная потерпит коллапс.

Проект сложно не только объять, но и объяснить. Сейчас игра напоминает больше технодемку, да и вещи, которые показывает Мюррей сейчас, поражают в отрыве от, собственно, игры про космос. Разработчик может взять любой объект в мире — камень, постройку, звездолет, животное — и нажатием одной кнопки в генераторе игры на лету создать как минимум 25 разных вариантов модели. Нажимать кнопку можно бесконечно, и объекты всегда будут немного отличаться.

Есть и обратная сторона медали: в трейлерах мы видим яркие миры, звездные сражения, но если сесть на какую-нибудь скучную планету, то там не будет ничего, кроме бескрайней пустыни, кратеров и редких построек, — никакой прорывной генератор уникальных сущностей не поможет. Камни под ногами сколько угодно могут быть неповторимыми, а каждый бархан немного отличаться от другого, но интереснее игроку от этого не станет. Нужен контекст, цель, ради которой будет не жалко посмотреть на все планеты за пять миллиардов лет.

Пока что основная цель No Man's Sky — исследование. Каждый игрок начинает свой путь на краю вселенной и должен добраться до ее центра. Сразу сесть за штурвал звездолета и долететь до пункта назначения не получится: двигатель слабоват, да и сам корабль неважный. Остается только исследовать те планеты, до которых получается дотянуться, и понемногу собирать на новую посудину.

В игре можно, к примеру, стать пиратом и нападать на космические конвои или же, наоборот, защищать их. Любая работа приносит деньги, на которые можно улучшать корабль и экипировку героя (поверхность некоторых планет слишком опасна, нужен хороший защитный скафандр).

Насколько хорошо у Hello Games получится проработать не только мир, но и механику — самый важный вопрос к игре. Все-таки хочется, чтобы No Man's Sky была не просто генератором обложек для научно-фантастических книг. ■

Мы надеемся, что некоторые элементы ландшафта в игре будут все-таки сделаны вручную.

Почти любой скриншот из No Man's Sky можно смело отправлять в фотоальбом.

SHADOW REALMS

Геворг Акопян

Четверо против монстра

Жанр: Сетевая ролевая игра
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: BioWare Austin
Платформа: PC
Сайт игры: shadowrealms.com
Дата выхода: 2015 год

Сразу после окончания пресс-конференции **Electronic Arts** мы отправились играть во все представленные проекты. Первым делом посмотрели **Shadow Realms**, новое творение **BioWare Austin**. Это, если что, не прославленная **BioWare** из канадского Эдмонтона, которая создала серии **Mass Effect** и **Dragon Age**, а карманная студия Electronic Arts, сделавшая онлайновую **Star Wars: The Old Republic**. Больно уж тизеры, которыми EA заваливала нас до выставки, были любопытными и непонятными, да и после самой конференции понятнее не стало.

Shadow Realms — это мультиплеерная экшен-RPG, которая своей концепцией сильно напоминает еще не вышедшую **Fable Legends**: четыре героя разных классов (на выбор есть воин, убийца, волшебник, клерик, рейнджер и чернокнижник) сообща пытаются противостоять ордам нечисти, а один игрок-злодей, Теневой лорд, невидимкой летает по уровню, ставит ловушки (шипы, бомбы, стены огня) и время от времени вселяется в какого-нибудь монстра, чтобы лично отлупить этот своеобразный Ночной Дозор. Отличить врага, управляемого компьютером, от живого игрока довольно просто: он светится. И, кажется, единственный понимает, что делает.

Боевая механика привычная для жанра: есть базовый удар, уворот и несколько скиллов, которым нужно время на перезарядку. У воина, к примеру, это резкий выпад, размашистый удар сразу по нескольким врагам и ударная волна.

Во время боев нужно периодически глотать целебное зелье (выдается дозированно, в контрольных точках) и поднимать раненых.

Играется Shadow Realms довольно бодро, в духе **Left 4 Dead**: держитесь вместе, косите толпы однообразных врагов, всеми силами стараетесь не умереть. Но, как нам показалось по демке, решает здесь все не сплоченность команды, а индивидуальное мастерство.

По-настоящему стараться приходится только в схватках с боссами. Тут участие Теневого лорда действительно сильно сказывается, в руках живого игрока толстокожий монстр с суперударами — опаснейшее оружие. В нашей партии, так уж вышло, у меня получалось играть лучше всех, а потому в самом финале один на один с боссом остался я. Продержался около пяти минут, но неизбежно проиграл: хоть монстр и неповоротливый, полоска жизни у него раз в пятнадцать длиннее, чем у обычного персонажа (и, кажется, не только полоска жизни!), а наносимый урон больше раз в двадцать.

Пока сложно сказать, сможет ли Shadow Realms найти свою аудиторию. Сеттинг очень любопытный, в духе **The Secret World**, но его толком не показали; карта, на которой мы играли, представляла собой серое унылое подземелье. В целом слэшер на четверых играется достаточно бодро, однако ничего особенного мы все же не увидели. В этом плане Shadow Realms напоминает Dawngate: качественная игра, но без изюминки.

Впрочем, совсем скоро вы сможете оценить ее сами: разработчики планируют закрытое альфа-тестирование, на которое уже можно записаться. ■

Воин и его тесак

Шестерка героев.

Дяденька Теневой лорд. Глаза так и сверкают!

Геворг Акопян

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Судьба Ubisoft

Жанр: Экшен, Приключение
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Massive
Платформа: PC, Xbox One, PS4
Сайт игры: tomclancy-thedivision.ubi.com
Дата выхода: 2015 год

Посмотреть ролик

Несмотря на то, что мы увидели уже не один ролик, пытающийся объяснить концепцию **The Division**, до сих мало кто по-настоящему понимал, что же это за игра. Онлайновый шутер с сюжетом? Одиночная игра, которую можно пройти в кооперативе? Как будет устроен мир? Как происходит развитие? Вопросов было очень много, и, к счастью, на gamescom 2014, где нам удалось воочию увидеть целый уровень, мы получили немного ответов.

Признание вас может удивить, но… это **Destiny** от третьего лица, ни больше ни меньше. Там, где у **Bungie** ураганный шутер с разными типами врагов, полеты на глайдерах, высоченные прыжки и огромные открытые пространства, **Ubisoft** предлагают прятаться за остовами машин в центре Нью-Йорка, использовать гаджеты вроде дронов-разведчиков и шататься по тем же открытым пространствам. То есть боевая система в играх разная: на одной стороне шутер от первого лица, на другой — позиционные перестрелки с укрытиями. Но концепции у игр практически одинаковые: в составе небольшой группы живых напарников вы проходите задания, открываете все новые зоны, знакомитесь с общим сюжетом и усиливаете свое влияние в мире игры.

Разработчики, к слову, называют The Division не шутером, а ролевой игрой, и, пожалуй, в чем-то это оправдано. Во-первых, прокачке здесь уделено больше внимания. Прошел задание — купил новый большой рюкзак для лута, прошел другое — увеличил дальнобойность любимого автомата, прошел третье — получил новый противогаз, позволяющий проникать в зоны с повышенным уровнем заражения.

У героя на запястье есть устройство, напоминающее часы. На нем есть четыре вращающихся полоски-секции, на каждой — свой сет способностей, от хакинга до повышенного урона от гранат. Готовясь к тому или иному заданию, нужно будет выбирать наиболее подходящие скиллы. Чем больше уровень персонажа — тем богаче выбор.

Во-вторых, в The Division нет никакой баллистики: попадание в голову не означает, что враг умрет. Балом правят цифры — запас здоровья, наносимый вашим оружием урон и зона, в которую вы попали. Как и в Destiny (и вообще любой MMO), каждый удар сопровождается красной циферкой со знаком минус, вылетающей из противника, лечение — зеленой циферкой со знаком плюс, завершение задания — серой циферкой полученного опыта.

Что касается структуры прохождения, то здесь The Division напоминает любую другую игру от Ubisoft. У каждой зоны есть несколько параметров: безопасность, мораль жителей и уровень концентрации вируса. Если ваш противогаз позволяет проникнуть на территорию, то вы — в составе группы друзей либо в одиночку — начинаете проходить задания. С каждой новой миссией мораль и безопасность в регионе будут расти, что позволит разблокировать миссию по захвату базы. Это может быть что угодно: старая библиотека, отделение почты, банк... Отбив здание у группы врагов, вы получаете контроль над территорией. Мы сразу же спросили у разработчиков, смогут ли игроки отнимать зоны друг у друга, но, увы, не получили ответа — в Ubisoft пока не готовы раскрывать все козыри.

До сих пор не знаем, как к этому относиться, но факт есть факт: крупнейшие компании индустрии решили сделать свой **Borderlands**, с блек-джеком и, хм, уникальным сеттингом. В The Division это притягательный Нью-Йорк, переживающий распространение смертельной заразы, в Destiny — эпическое противостояние нескольких рас и исследование планет. В одном случае перебегаем от стенки к стенке, в другом — стреляем во все, что движется, и много прячемся. Но основа в обеих играх все же одна. Выбор, на какую из них потратить сто часов жизни, — за вами. ■

Как и в случае с Borderlands, играть в The Division одному примерно в сто раз скучнее, чем в компании.

Какая-то разрушаемость в Division есть, но совсем по мелочи: простреливаются перегородки, пробиваются редкие кирпичики, осыпаются стекла.

Георг Акопян

BATMAN ARKHAM KNIGHT

Лучшая сторона темного рыцаря

Жанр: Экшен, Приключение
Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment
Разработчик: Rocksteady Studios
Платформа: PC, Xbox One, PS4
Сайт игры: batmanarkhamknight.com
Дата выхода: 2015 год

Когда продюсер из **Warner Bros.** вручил мне в руки геймпад от PS4, с добрую минуту я ничего не делал и просто крутил камеру в разные стороны. Разработчик недовольно смотрел на происходящее — время-то идет, нужно быстро пробежать игровой эпизод и освободить консоль для других журналистов, но я ничего не мог с собой поделать — новый «Бэтмен» выглядит непередаваемо.

Arkham Knight нельзя назвать прорывной в техническом плане: моделям второстепенных героев не хватает детализации, разрушаемости практически нет, а речь и движения губ персонажей согласованы так себе (во всяком случае, так было в демо). Но все, что касается главного героя, постэффектов и стилистики, выше всяких похвал. На шлеме Бэтмена можно разглядеть каждую царапинку, на костюме — все соединения и заклепки.

«Что за движок вы используете, — поинтересовались мы, — Unreal Engine 4?» — «Нет, сильно модифицированную версию третьего», — ответил разработчик и ухмыльнулся, увидев нашу реакцию. Конечно, кое-где можно усмотреть следы древней технологии (например, самый известный баг UE3 — не успевающие подгрузиться текстуры — все еще встречается), но в остальном Arkham Knight выглядит сверхсовременно.

Панорама города — фантастическая, масштаб, а с ним и дальность прорисовки выросли в разы. Когда спрыгиваешь с высоченного небоскреба вниз, приходит эйфория, причем если раньше планировать на бэтменском плаще получалось несколько секунд, то теперь счет легко идет на минуты. В то время как другие разработчики блокбастеров вроде **Ubisoft** тормозят развитие индустрии, не желая отказываться от версий для старых консолей (от этого пострадала **Watch_Dogs**, и, судя по всему, от этого же пострадает **The Division**, **Rocksteady** решительно шагают в будущее. Если бы Arkham Knight выходила еще и на PS3 с Xbox 360, таких высот мы бы так и не увидели.

В примере с масштабом — весь новый «Бэтмен». Это не глобальное переосмысление концепции, не революция, но большой шаг вперед для серии, ее логичное развитие.

Бои стали разнообразнее. Разработчики явно поиграли в **Sleeping Dogs** и добавили возможность подбирать оружие (к примеру, металлические трубы) и использовать окружение. Скажем, если вы колошматите противника, никто не мешает аккуратно пробить головой бедолаги какой-нибудь трансформатор, если тот оказался рядом. Или обрушить на него тяжелую люстру. Или использовать вооружение бэтмобиля (не убивает, а оглушает несмертельными снарядами — Бэтмен по-прежнему придерживается нелетальных методов).

Другую фишку Rocksteady подсмотрели уже у **Splinter Cell**: появился так называемый Fear Takedown, позволяющий за несколько секунд разобраться с тремя врагами. Для этого после нападения нужно поочередно перевести камеру на двух других противников и нажать кнопку атаки.

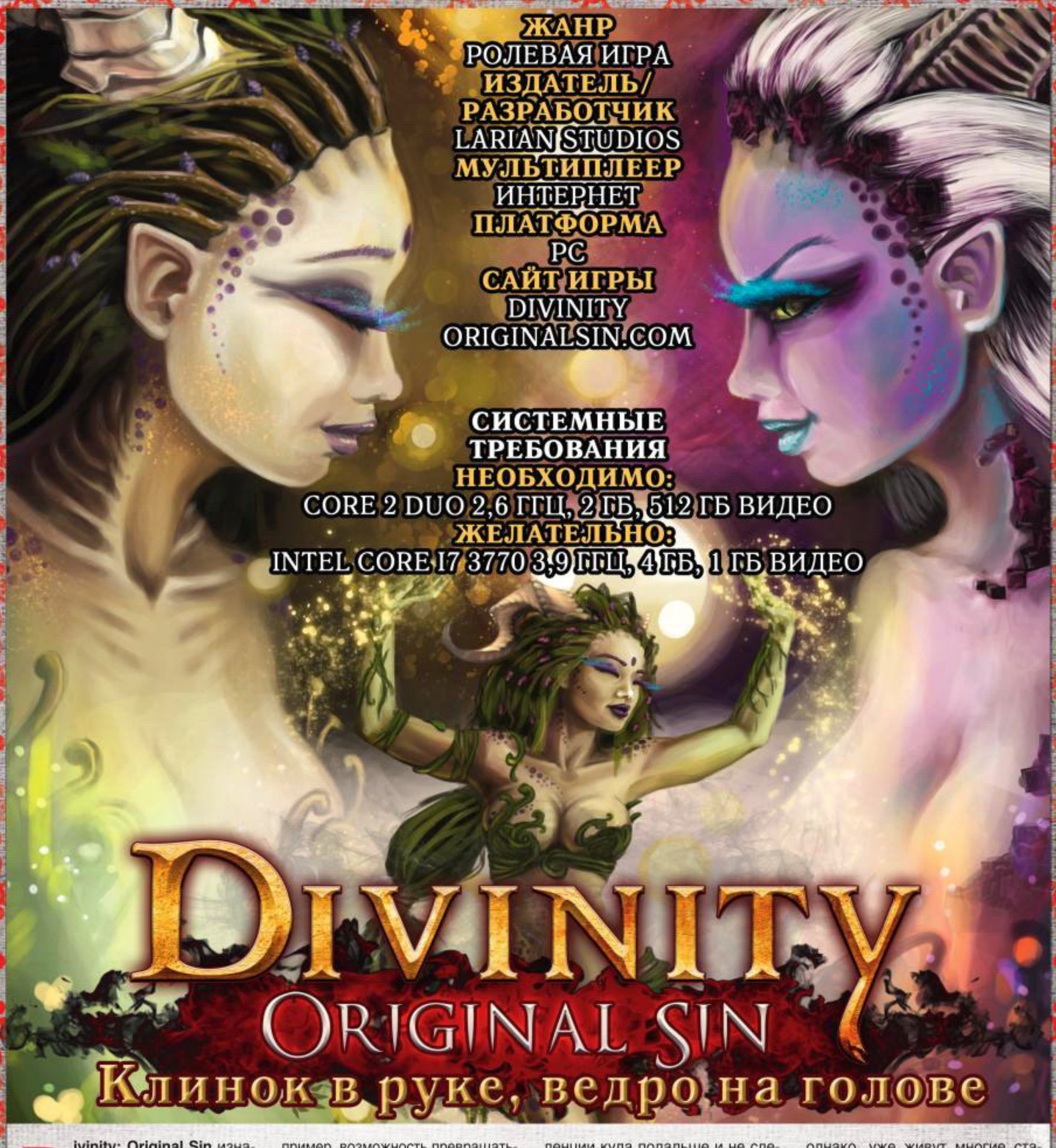
Наконец, последнее нововведение — бэтмобиль. Теперь у Бэтса появилось быстрое средство передвижения, которое будет полезно еще и в головоломках (ломать стены, таскать грузы), и в боях с тяжелой техникой. Подробно о геймплее с бэтмобилем можно прочитать в нашем E3-превью в прошлом номере.

По большому счету, за прошедшие месяцы наше мнение об игре не изменилось: поклонников явно ждет лучшая игра серии. По крайней мере, с точки зрения геймплея и масштабов. ■

Один из злодеев игры, Рыцарь Аркхема. Rocksteady придумали его совместно с DC Comics.

Бэтаранг остается очень полезным гаджетом. Как и раньше, он позволяет активировать предметы на расстоянии и ненадолго останавливать врагов. Но ему нашли и одно новое применение: когда на вас несется разъяренный противник (над головой появляется мигающий красный значок), нажатием одной кнопки его можно вырубить бэтарангом.

АРТЕМИЙ КОТОВ



Клинок в руке, ведро на голове

Divinity: Original Sin изначально позиционировалась как привет из прошлого, пошаговая ролевая игра старой закалки в лучшем смысле слова. Собственно, такой она и оказалась. А все равно верится с трудом.

Тернистый путь

Бельгийцы из **Larian** долго к этому шли. **Divine Divinity** вполне справедливо прозвали «**Diablo** с диалогами». **Divinity 2: Ego Draconis** заигрывала с наследием **Gothic**, попутно выдавая массу экспериментальных идей — например, возможность превращаться в дракона. В перерывах разработчики подбрасывали ответвления вроде **Beyond Divinity** и **Divinity: Dragon Commander**. Все эти игры очень разные, но почерк Larian узнается безошибочно: хорошо написанные диалоги, масса юмора и смешных ситуаций — здоровый нонконформизм.

Во времена, когда многие штампуют зрелищные и необременительные игры в угоду широкой публике, основатель студии Свен Винке признается, что всегда мечтал сделать что-нибудь вроде **Ultima 7**. Так почему бы не послать современные тенденции куда подальше и не сделать что-нибудь изометрическое, пошаговое, с океанами текста и неочевидных возможностей? Взяли и сделали. Даже необходимость идти на Kickstarter не помешала: проект собрал предостаточно средств и, пережив несколько переносов, добрался-таки до релиза.

Длинный разговор

Хронологически события Original Sin происходят за многие годы до событий Divine Divinity. Здесь можно увидеть совсем еще молодой мир Ривеллон, в котором, однако, уже живут многие старые знакомые.

Давным-давно волшебники использовали для добрых дел силу, известную как Источник (Source), но потом, как водится, набежала тьма и Источник был осквернен. Волшебники, которые раньше созидали, ныне только разрушают. Как только где-то обнаруживается воздействие Источника, туда сразу же отправляются специально обученные охотники (Source Hunters). Эта небольшая кучка отважных воинов — единственное, что мешает наступлению апокалипсиса.

Путешествие забросит героев в заснеженные земли.

Шпионская операция в самом разгаре, и гоблины ничего не подозревают.

И вот недавно в славном городе Сесиль кто-то убил советника, причем поговаривают, что во всем виноват Источник. Корабль с охотниками уже прибыл, освободите каюту. Как и в Be-yond Divinity, играть положено сразу за двух героев. По замыслу разработчиков это мужчина и женщина, хотя менять пол никто не запрещает. В редакторе персонажей глаза разбегаются с непривычки. Предлагают уйму классов, у каждого своя стартовая экипировка, свой набор характеристик, талантов (перков на манер **Fallout**), навыков и даже своя предыстория. Но все это легко перенастраивается своими руками: за кнопкой «Cus-tomize» скрываются горы параметров, из которых складываются герои. Грех не составить комбинацию мечты, заодно спланировав дальнейшее развитие. Начинается Original Sin как детектив. По прибытии выясняется, что славный город Сесиль в глубокой яме. За воротами рыскает нежить, с моря угрожают налетчики-орки, да еще и это убийство... Справедливые граждане уже вынесли вердикт: во всем виновата жена советника, как говорят, большая ценительница романов на стороне. Но вина ее не доказана, и узел интриги надо распутать. Или просто разрубить.

Но, разумеется, все это лишь повод, чтобы начать что-то большое и эпическое. Завоеватели-орки, овладевшие могущественной магией, коварные некроманты и даже сама Тьма — настолько темная, что космическая бездна рядом с ней что елочка. Серия Divinity всегда брала за основу типичные фэнтезийные штампы (орки, драконы, Древнее Зло и непременный Избранный), сочиняла драматичную историю с пафосом и пророчествами — и отрывалась на этом материале как могла, начиняя его тонким юмором, иронией и откровенным фарсом. В конце концов, недаром первая часть серии называлась «Божественная божественность».

В Original Sin все так же. Городом Сесиль заправляет глуховатый мистер Сесил, который то и дело неверно трактует ваши слова; на городской площади выступает комик — говорящая голова; в лесу вас ждут статуи, которые могут дать «супердуперклятву», что теперь вы можете летать и должны прыгнуть с обрыва. Местами получается смешно, местами забавно и почти всегда — неглупо и органично.

В товарищах согласья нет

В Original Sin очень много побочных заданий. В первые часы игры вам доведется решать судьбы разных людей, призраков, орков, котов и даже колодцев. Большинство квестов строится на диалогах, и потому они воспринимаются не как дежурный источник дохода, а как интересные последовательности выборов. Причем ваши герои нередко начинают бодаться друг с другом за право разрешить конфликт по-своему. В ход идут угрозы, обаяние или стальная логика. А если консенсуса достичь не получится, игра запустит раунд в «камень-ножницы-бумагу» и победитель встанет у руля. Если вы проходите Original Sin в одиночку, то в спорах будете выбирать реплики за обоих охотников, но это лишает полемику всякого смысла. При желании можно включить в редакторе персонажей опцию «лояльный», и тогда герои будут исправно друг другу поддакивать. Еще есть вариант заставить напарника выбирать случайный ответ, хотя это тоже совсем-совсем не то.

Но игру можно проходить в кооперативном режиме — вот как раз в нем дискуссии раскроют свой потенциал целиком. Каждый игрок отвечает за собственного героя, а значит, становится полноправным участником обсуждения, с собственным взглядом на проблему. Это выводит ролевой отыгрыш на совершенно новый уровень, потому что теперь вы разыгрываете беседу не только с NPC, но и с живым человеком. Кто бы мог подумать — то, что обычно для настольных, комнатных и полевых ролевок, в компьютерных играх кажется настолько диковинной штукой!

Ясное дело, с другом можно заранее договориться об исходе конфликта, но, если разрешить всем подряд присоединяться к вашей игре, последствия дискуссий станут вообще непредсказуемыми, что сделает их еще интереснее. А если гость начнет бузить, его всегда можно «кикнуть». Мир Ривеллона сам по себе похож на помесь цирка со зверинцем, но если игрок выберет перк, позволяющий разговаривать с животными, он откроет доступ к настоящей элите общества. Крысы раздают компли-

Петуха немного подкоптили огненным шаром.

И обратили в окорок!

Герой пламенно хотел потушить корабль огнем и получил за это по голове.

менты (хоть и признаются, что выше плеч нас не видят), быки могут предсказывать судьбу, кот местного управленца попросит наладить его личную жизнь, а петух Джек, стоит спасти его от безжалостного повара, прокричит: «Yippee ki yay! Я свободен! Счастливо оставаться, сосунки!» Это не говоря уже о возможностях получать подсказки по квестам и прочие радости жизни вроде наводок на тайники и секретные двери.

Хорошо забытое старое

Главный вопрос, касающийся Original Sin, — можно ли назвать игру устаревшей? Ведь в плане геймплея в Larian решили отталкиваться от игр далекого прошлого. Камера улетела в небеса, бои стали пошаговыми, а количество умений, нюансов и интерактивных фишек не поддается исчислению. Не заблудится ли в местной механике игрок помоложе? Скорее всего, нет. Во-первых, разработчики позаботились о том, чтобы все возможности не валились на голову горой. В начале игры можно забрести в особую пещерку, где учат обращению с предметами, взлому замков и всему такому прочему. Все разложено по полочкам: если героям, скажем, понадобится выбить дверь, игра ласково предупредит, что от такого обращения оружие долго не проживет, надо чинить. А если необходимо поджечь облако ядовитого газа, но герои не обучены пиромантии, рядом обязательно найдется свиток огненного шара. После пробежки по пещере вы познакомитесь со всеми основами игровой механики, а с остатком разобраться будет несложно. Игра все же не настолько громоздкая, как может показаться, — она берет от старых ролевок все хорошее, но в меру.

Впрочем, даже на «обычной» сложности Original Sin бросает нешуточный вызов (тут очень кстати возможность переключить сложность на лету), а забредя куда-нибудь не туда, игрок рискует наткнуться на особенно сильных монстров и на том погореть. Разница в уровне отлично ощущается, как и неравенство в числе бойцов, но даже над равными врагами придется потрудиться.

Бои пошаговые, на каждый чих расходуются очки действия — как, например, в Fallout. Но даже если пошаговые сражения вам поперек горла, Original Sin вполне может прийтись по душе просто за счет того, как они поданы. Когда настает время боя, игра мгновенно переходит в тактический режим. Управление отзывчивое, герои моментально реагируют на команды, ход сменяется очень быстро. Анимации заклинаний и навыков красивы, но не избыточны, без пафоса и тягомотины, поэтому ничто не отвлекает вас от процесса и не заставляет ждать. Даже самый сонный наблюдатель за плечом с лету поймет, что происходит на экране.

И все это не в ущерб тактическим возможностям. Тут можно телекинезом кидать во врагов предметы, строить баррикады, расставлять по местам «тактические» бочки с водой, порохом и ядом. Лужи масла отлично горят, попутно вызывая дым, который не дает лучникам и магам прицелиться. Из школы мы знаем, что вода прекрасно проводит электричество, и это тоже тут работает. Если у вас есть пиромант, очень пригодится заклинание, вызывающее масляную лужу. Если проводник-электрик — есть смысл вызвать ливень.

Сочетание стихий работает блестяще, хотя и не всегда идет на пользу. Так, под проливным дождем заморозка может сыграть на руку врагу. Он, конечно, превратится в глыбу льда, но стоит к нему подойти, и вы запросто можете поскользнуться на оледеневшей луже и пролежать ходик-другой, пока товарищи отдуваются.

Не обязательно разводить у себя магов, чтобы использовать окружение, — в игре навалом свитков и столько разновидностей наконечников для стрел, что вор Гаррет удавится от зависти. Главное не зацикливаться на чем-то одном. Если ваши враги сделаны из огня, пироманты своими фокусами делают им только приятно, если в области ливень, на вес золота будет «электрик»... Стоит либо следить за разносторонним образованием своих бойцов, либо запасаться самыми разными свитками и стрелами. Но коль скоро вы вздумаете плюнуть на

У нас есть клинки и магия, но дверь выбиваем по старинке, ногами.

Ведро на голове, говорят, помогает от вторжения в разум не хуже шапочки из фольги.

Левитация на лавке — последнее слово в современном чародействе.

Главное не улететь на ней в космос.

Искренне надеемся, что с отдыхающим все будет хорошо.

манипуляции с окружающей средой и разобраться старым добрым мечом — удачи. Она вам понадобится.

Плохо забытое старое

Кое-каким воспоминаниям из прошлого, вероятно, возвращаться не стоило. Например, легко эксплуатируемые дыры в балансе — не самый желанный реликт из прошлого. ИИ очень странно реагирует на изменения в окружении: вы можете разлить хоть целое озеро масла перед боем, и враги не обратят на это внимания. Мы этой брешью активно пользовались: упырь, охраняющий маяк в компании нежити, был сожжен вместе со своими друзьями вообще без боя. В то же время порожденное сесильским волшебником техночудище, сбегая от растущего масляного океана, забилось в угол своей пещерки спиной к героям и половину боя так и стояло, трясясь от непонятного страха.

Еще одна хрестоматийная промашка: научившись хорошо красться, уже в стартовой локации можно сколотить целое состояние, обирая всех подряд. Впарить краденое можно без труда хоть владельцу — он не отличит собственные вещи, даже если они украдены прямо у него из-под носа. Хорошенько наворовавшись, можно с самого начала затариться лучшим снаряжением, массой свитков, зелий и прочего добра. Это драматично скажется на сложности боев, а денежные награды за поручения перестанут играть всякую роль.

Все это мы видели раньше, лет эдак двадцать назад — и пятнадцать тоже. Кто-то посчитает это недостатками, но стоит привыкнуть — и уже нет дела. Ну подумаешь, на горящий канделябр можно поставить ящик, а потом еще пару канделябров сверху. Кому это интересно, когда можно вытащить телекинезом скамейку из-под друга и сделать доспехи из овощей? В конце концов, дыры вполне лечатся патчами.

■■■

Часов через двадцать после начала, приступив наконец к сюжетному квесту, понимаешь главную ценность новой игры Larian. При желании ее можно пройти за пару десятков часов, но мало кто захочет так спешить. Взяв лучшее от классики ролевых игр, разработчики сумели выдержать баланс, и потому Original Sin можно советовать всем без исключения. Новички жанра без помех уйдут с головой в невероятно насыщенное и веселое приключение, а любители классических ролевок увидят их долгожданную наследницу, которая использует современные технологии, чтобы развить и преумножить достоинства настоящей ролевой игры. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
ДА

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ДА

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ДА

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
НЕТ

ДОЖДАЛИСЬ?
В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
9,0
«ОТЛИЧНО»

Добрым советом

Как перестать бояться Original Sin и начать играть

В случае с масштабными ролевыми проектами (Original Sin это особенно касается) можно провести час за созданием персонажа, а потом опешить от пьянящего чувства свободы и в ужасе выйти из игры. В самом начале Divinity вас проведут по обучающему подземелью, где любезно объяснят основные принципы, по которым работает сказочный мир, но совсем не станут вдаваться в подробности — в Original Sin они крайне важны.

Клинок лучше отмычки. Запомните: двери, сундуки и различные препятствия в Original Sin почти всегда получается сломать (и повредить оружие, так что не переусердствуйте). Про возможность разбить любую бочку/ящик/кучу мусора забываешь очень быстро. Иногда довольно долго бродишь по шахтам, скрываясь от врагов, и пытаешься понять, куда же идти дальше. Вероятнее всего, герои пропустили какой-нибудь завал, который стоит разрушить и тем самым открыть проход.

Огненный шар не выходит из моды. Если решите играть за мага (рекомендуем иметь хотя бы одного в отряде), воздержитесь от выбора заклинаний яда в самом начале игры. Дело в том, что основными вашими противниками на первых порах будут скелеты и прочая нежить, на которую все это добро не действует (зато горят они, к слову, отменно). Позже яду найдется хорошее применение, а пока что возьмите нечто более привычное — ту же молнию или файербол. Также при создании персонажа можно взять довольно интересную способность «Зомби» и лечиться не привычными зельями, а ядами (начальные противники щедро обрызгивают им все вокруг). Весь отряд делать мертвецами явно не стоит, но вот персонажам, специализирующимся на ближнем бою, такой перк пригодится.

Хочешь, я угадаю, как тебя зовут? Поиск квестовых NPC всегда был головной болью во многих ролевых играх. И правда, если над головой персонажей не парят указатели, то как узнать, есть ли у них для вас квест или нет? Вот и приходится бегать и говорить буквально с каждым несчастным жителем очередного посещенного города. В Original Sin легко наступаешь на те же грабли, если не знаешь одну простую хитрость: общаться стоит только с теми персонажами, у

которых есть имя. Вроде бы просто, но дойти до этого самому получается далеко не всегда. Увидели, что на пристани стоит некий «моряк»? Ничего интересного вы от него не услышите, не тратьте время.

Краткий курс физики и колдовства. Всегда помните про взаимодействие стихий и возможность комбинировать заклинания. Столкнулись с огненным противником? Вызовите дождь! Персонаж владеет магией воды и молнии? Отлично, в бою они прекрасно сочетаются (только не зацепите своих же персонажей). Все эти хитрости пригодятся вам не только в сражении. Потушите горящую в порту лодку, и окружающие скажут вам спасибо, а игра любезно наградит опытом. Обнаружили ядовитое облако, преграждающее путь в подземелье? Поможет простой огнешар. Никто, разумеется, не будет вам рассказывать обо всех комбинациях стихий. Придется учиться методом проб и ошибок. Впрочем, совсем бесчеловечного отношения тоже бояться не стоит: по Ривеллону щедро разбросаны разные свитки заклинаний, так что, даже если вашему персонажу не дано колдовать, проблем возникнуть не должно.

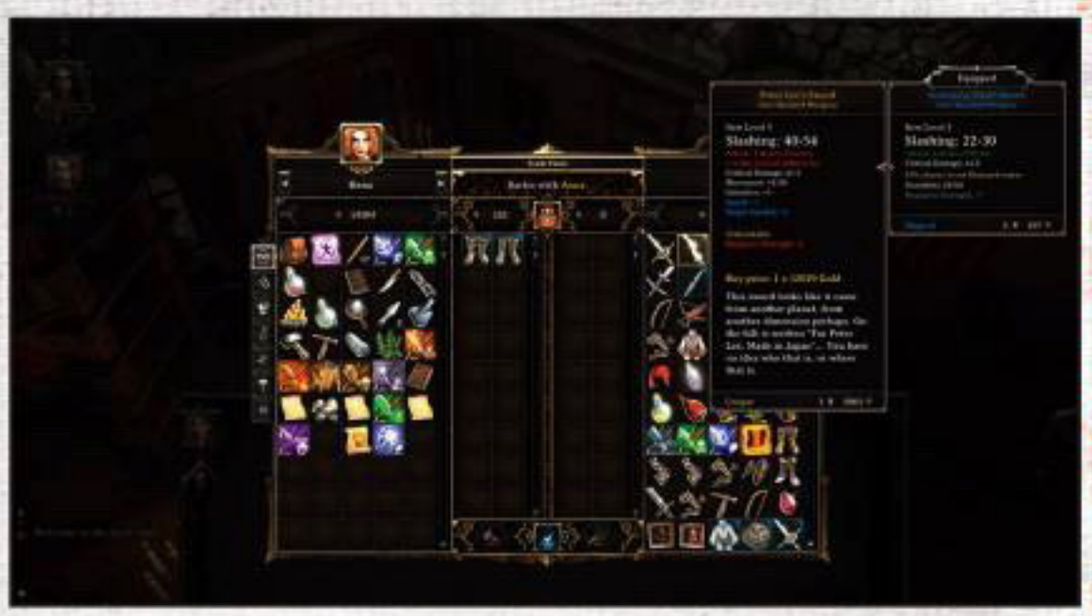
Цветами ветра рисовать. При создании персонажа настоятельно рекомендуем вам выбрать перк Pet Pal для одного из героев. Сделав это, вы без труда начнете разговаривать со всеми животными в игре.

А им, поверьте, есть что сказать! Например, в Сайзиле (самый первый город) можно встретить двух быков — Билла и Булла. Попробуйте поговорить с ними без перка и получите в ответ лишь мычание, пускай и выразительное. С перком же вас ждет уморительный диалог. Окажется, что один из быков занимается предсказаниями и с радостью промычит вам о будущем. Некоторые животные, помимо веселых реплик, делятся довольно важной информацией, и она серьезно помогает в прохождении. Крысы и кролики всегда осведомлены лучше других, правда, за ними придется побегать, в прямом смысле.

Не превращайтесь в Джорджа Мартина. У всех любителей ролевых игр иногда наступает момент, когда выполнение квестов надоедает, а персонаж заходит в город, достает клинок и принимается методично вырезать все население. Исключительно забавы ради. Когда вакханалия приедается, можно уплатить страже штраф и отправиться восвояси. Original Sin довольно быстро дает понять, что здесь такое поведение не любят. Затеяли драку в городе или украли товар и отказались вернуть? Тут же прибежит стража и воздаст вам по заслугам. К тому же всегда есть риск прикончить какого-нибудь важного персонажа и пустить под откос целую цепочку квестов. Не говоря уже о том, что репутация героя портится с каждым правонарушением. Не хотите прослыть отпетым негодяем и платить всем торговцам тройную цену? Соблюдайте закон.

Выбор нижнего белья не окончателен. Выбор навыков тоже. Нервничаете при создании персонажа? Боитесь выбрать не ту специальность, вложить не туда очки опыта и совсем загубить билд? Не стоит. Новая Divinity щадяще относится к подобным вещам и прощает даже самые грубые просчеты. На нормальном уровне сложности игру можно пройти даже с самой неудачной комбинацией навыков. Впрочем, по ходу приключения все очки опыта получится перераспределить заново. Скиллы, к сожалению, восстановить не выйдет, придется опять их учить, так что рекомендуем не выбрасывать найденные книги. А вот если вас смущают трусы в звездочку, которые вы выбрали в начале игры для вашего героя, — тут спасет только зеркало в поместье.

Контрольная закупка. Проблемы с продавцами возникают почти в каждой игре. То деньги у них закончатся, то нужного товара, как назло, нет. Во многих ролевках принципы обновления ассортимента бывают странными: либо нужно ждать вечность, либо инвестировать в интересующего продавца. На худой конец есть вариант скупить всякой нужной мелочи, сделав кассу, чтобы потом продать торгашу совсем ненужные ценности (да, странно, но приходится изворачиваться). В Original Sin все предельно просто. Прокачали персонажа до нового уровня, и у всех торговцев автоматически произошла «закупка». Теперь и товар быстро сбагрить можно, и поискать нужные вещи.



Здесь любят осторожных и азартных. Сохраняться в Divinity нужно часто, потому что от случайных ошибок не застрахован даже самый опытный игрок. Готовьтесь к тому, что клавиши F5 и F8 (быстрое сохранение и загрузка) станут вашими лучшими друзьями. С этим связана еще одна интересная особенность. Дело в том, что лут, находящийся в сундуках, генерируется случайным образом. Мы однажды нашли в одном из бесхозных сундучков ну очень крутой кинжал. Большой ценности для партии (маг и воин) он не представлял, а потому было решено продать его за хорошие деньги ближайшему торговцу. Согласно всем законам вселенской подлости через считанные минуты весь отряд пал в битве. Загрузка. Дорога к сундуку. Там поджидал сюрприз: вместо эпического кинжала героев ждали дешевые наконечники от стрел. Обидно, что ни говори. Отсюда урок: нашли крутую вещь в сундуке — обязательно сохранитесь.

Отмычка все же лучше клинка. Все любят помахать мечом и покидать огнешары. Однако, когда деньги стремительно заканчиваются, а враги становятся слишком сильны, быстро понимаешь, что пора менять тактику. Например, обчистить продавца, а после всучить ему его же товар. Или стать невидимым и вскрыть дверь хранилища, вместо того чтобы искать ключ и сражаться со стражей. Не очень честно, но иногда по-другому никак. Для всех этих темных дел навыки взлома замков, воровства и невидимости просто незаменимы. Убедитесь, что хотя бы один из ваших персонажей владеет мошенническими трюками, и жизнь сразу станет легче. И да, не забудьте про «красноречие» — оно частенько приходит на выручку в самых разных ситуациях. ■

Чем заняться в Ривеллоне

Если ты турист и ничего не знаешь

В Divinity: Original Sin центром притяжения становятся населенные пункты. Куда бы вы ни пошли, кого бы ни убили, что бы ни добыли — вы все равно будете постоянно возвращаться в местные города, Сайзил, Сильверглен или Охотничью Опушку. О том, чего хорошего ждать от этих скоплений мирно настроенных граждан, читайте в нашем путеводителе.

САЙЗИЛ

Приехать сюда — словно попасть на войну и одновременно на популярный курорт. Легион тщательно охраняет периметр от орков, рыбаки исправно доставляют еду, жители веселятся на ярмарке, торговцы круглосуточно отвечают за базар, а в единственной на весь город гостинице практически нет свободных мест. Что же это за город такой, Сайзил?

Прибывают герои сюда морем и знакомство с Сайзилом начинают с гавани. Здесь развернулась бойкая торговля: местные практически задаром отдают рыбу, еду и мелкий товар, а на купеческом корабле к палубе накрепко пришвартовался капитан Конрад, продающий магические ингредиенты и пособия. Морякам нередко нужна помощь, поэтому обязательно стоит поговорить со всеми посетителями пирса. Еще есть шанс пообщаться с быком-ясновидцем.

Портовый склад охраняют солдаты Легиона. Пробраться мимо сержанта без особых наворотов не получится, но его можно отвлечь на разборки между подчиненными и прошмыгнуть прямиком к манящему товару. Путешественникам советуем заглянуть во внутренний дворик склада — там частенько решаются судьбы и героям перепадает звонкая монета за грамотное судейство.

В город поднимается узкая тропа, что ведет к небольшой площади с фонтаном. По левую руку — заброшенный дом, позади него есть все необходимое для ковки оружия и доспехов. Прямо по курсу — выход на торговую площадь. Направо — тропинка, опоясывающая город вдоль скал. Не стоит обращать внимание на запертый дом напротив фонтана — герои туда обязательно попадут, но позже. Лучше им заглянуть в лечебницу Телирона и поговорить с ним, только не трогать могилку во дворе!

Выложенная камнем дорога ведет к штаб-квартире Легиона. Командующий Ореус не сильно-то рад заезжим гостям — у него и без того хлопот полон рот. Впрочем, настоящим воинам он не откажет в обучении новым умениям. На втором этаже штаба располагаются палаты Ару — главного колдуна Сайзила. Он не только с радостью поделится информацией о происходящем в окрестностях, но и продаст герою-колдуну фолиант-другой.

Выйдя из здания и повернув на северо-запад в поисках интересных событий, путешественники рискуют застать в доме повара шекспировскую трагедию с петухом, не желающим отправляться в суп (и только вы можете решить, будет хеппи-энд у этой истории или нет). Вверх по лестнице засел квартирмейстер, приторговывающий неплохими трофеями. По крайней мере, он сам так утверждает.

На центральной площади не смолкает ор торговцев, перекрывающий несмелые реплики покупателей. Силла продает интереснейшие книги о воде и воздухе, Флезер — стрелы и комплектующие для них, а также учебники типа «Пособие по стрельбе из лука для чайников». В самом центре живописец Жером за сущие копейки предлагает карты зарытых сокровищ (и поверьте, ни одна из них не врет!). Чуть поодаль стоит капитан Джек, подбирающий себе матросов на корабль, — к тому времени герои столкнутся с парой-тройкой безработных и смогут дать им неплохие рекомендации.

Широкое здание к северу города — это постоялый двор «Королевский краб». В таверне на первом этаже можно нанять слегка сумасшедшую воительницу Мадору, прикупить еды у бармена, пообщаться с приблудным котом Сэмом и спуститься в подвал — сундук со всеми накоплениями хозяина хоть и обложен ловушками, но стоит того, чтобы добраться до его содержимого. На втором этаже расположились гости. Там же получится прикупить умения для воров и ведунов.

Дом с охраной, презрительно поглядывающей на центральную площадь, принадлежит мэру Сесилу. Сам он меж тем обычный человек — рассеянный и болтливый, но, как и любой политик, не брезгующий таскать каштаны из огня чужими руками. На втором этаже у Сесила библиотека, в которой надолго задержался охотник на демонов и волшебник Джахан; он, кстати, не прочь присоединиться к странствующим приключенцам.

Последний пункт туристической программы в Сайзиле — дом Эсмеральды, теперь уже вдовы, торгующей оружием и броней. Может показаться, что она замешана в чем-то очень важном и судьбоносном, но это лишь напускная видимость.

СИЛЬВЕРГЛЕН

Попав в этот шахтерский городок на краю Лукуллового леса и оценив его размеры (вчетверо меньше Сайзила), можно подумать, что тут делать вообще нечего. К счастью, это не так. В Сильверглене тоже есть таверна, по населенности даже превышающая «Королевский краб», неподалеку замечен офис руководства шахты и даже церковь.

Странникам советуем заглянуть к Надии, что живет рядом с кузницей и торгует оружием (почему-то в Divinity этим занимаются исключительно женщины!). С мужем Надии случилась беда, и теперь она просит любого случайного прохожего помочь ей с

Уболтать сержанта покинуть пост не составляет особого труда, но если что — на помощь придет старая добрая невидимость.

У капитана дальних морей всегда найдется редкая диковинка. А еще у него полно денег и он скупает награбленное, не задавая лишних вопросов.

Навык Pet Talk должен быть у одного из героев с самого начала. Это не только масса любопытных диалогов, но и возможность «срезать углы» в нескольких квестах.

Ярмарка — отличное место для туристов и зевак. Заодно можно отточить навык воровства.

расследованием причин. Пустующую кузницу планирует занять уважаемый мастер Бьорн, который, как говорят, застрял где-то на подходах к Сильверглену.

Севернее находится главная точка сбора всех людей Лукуллового леса — шахтерская таверна. В отсутствие приличной центральной площади все торговцы собрались под крышей веселого дома. Снаружи стоят хмурые учителя элементального колдовства и жизнерадостная куртизанка Руби, оказывающая достаточно нетривиальные услуги. Внутри за столиками расселись прочие торговцы: книги, зелья, стрелы, оружие, одежда, магические свитки, ингредиенты — выбор даже больше, чем в Сайзиле.

Напротив таверны можно увидеть скромный офис шахтерского начальника Лоуренса. Тот факт, что у него рыльце в пушку, практически написан у него на лице. Вывести его на чистую воду будет нелегко, но награда того стоит. В подчиненных у директора шахты ходит Брендон, уставший от своей подловатой должности. Он ищет любой предлог пораньше свалить на пенсию, желательно с хорошенькой горкой золота, — и герои, разумеется, могут помочь ему осуществить мечту.

В заключение тура по Сильверглену стоит посетить церковь Пречистых, построенную в южной части поселка. Глава местного отделения Лойк всегда готов принять в объятия Единой Богини новых адептов. И даже если туристы совершали какие-нибудь преступления против Пречистых, у вас все равно сохраняется шанс стать одним из них.

ОХОТНИЧЬЯ ОПУШКА

В этом поселении к людям относятся хуже всего — их убивают и угоняют в рабство. Но если персонажи представятся часовому последователями Пречистого культа, то, скорее всего, их впустят. Прямо в руки к оркам и горцам.

Начало обзорной экскурсии пролегает мимо водяной мельницы — возможно, героям еще придется сюда заглянуть, если понадобится мука или зерно. Здесь главная улица поворачивает направо и прокладывает себе путь мимо двух заброшенных домов. В обоих копошатся орки — ищут, чем поживиться у хозяев, которых давно продали в рабство или попросту убили. Тяжелое, неприятное место.

Позади более крупного дома раскинулся сад, а в дальнем углу сада — подозрительный камень. Если нужно найти кого-то очень хорошо спрятавшегося в Охотничьей Опушке, стоит просто разбить камень любым оружием и действовать по обстоятельствам.

Сразу после моста видна виселица, а напротив нее, через дорогу, сидит очень хитрый орк. Он пытается продать каждому встречному редкое тенебриевое оружие (одно из самых ценных в мире Divinity). Нудные путешественники наверняка доложат об этом куда следует — и тогда на виселице прибавится орочьих тел.

В западной части поселка располагаются два здания — таверна с орками и штаб-квартира горного народа. У горцев в доме на редкость уютно: интеллигентные воины играют в карты, опытные изуверы пытают пленников, вождь гладит рукоять боевого топора и страдает от паранойи. Если героям доведется попасть в подвал, где держат несчастных людей, они могут смело раскидывать горцев налево и направо — наверху никто не услышит.

Орки, занявшие таверну, страдают от невыносимой жажды, утолить которую может только бочонок хорошего виски. В который можно добавить что-нибудь не особенно приятное, как подсказывает бармен. Отдельную комнату на первом этаже занимает Грутильда, и если удастся выманить ее вместе с помощником наружу, то важно потом внимательно обыскать всю комнату. На втором этаже таверны нет никого, кроме умственно отсталого орка по имени Норок, так что соваться туда незачем.

Настоящая жемчужина в короне Охотничьей Опушки — домик колдуна Зандалора, выстроенный на холме к югу от поселка. Попасть в него не так сложно, как сориентироваться внутри. Перед уходом волшебник не только гасит свет, но и активирует многочисленные ловушки. Справиться с ними помогут советы окружающих и лиц, персонально знающих эксцентричного чародея. ■

Котикам в Divinity уготовано особое положение. Они дают квесты и, порой, оказываются совсем не тем, чем кажутся.

В домах сайзильцев можно встретить самые разные штуки. Например, вот эту вот... «башню Тесла»?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: Dual Core, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Risen 3 Titan Lords

Алексей Пилипчук

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Piranha Bytes
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
risen3.deepsilver.com

Ролевые беспорядки

Дорогие Piranha Bytes! Пишут вам ваши преданные поклонники. Мы покупали все ваши игры в день релиза по полной цене и наверняка точно так же купим Risen 4, Risen 5 и Risen 6, если они когда-нибудь выйдут. Мы вам верим. Мы знаем, что вы можете. Поэтому у нас к вам всего одна просьба: смогите уже наконец.

Добро пожаловать в колонию

Герой первых двух частей победил одно зло и уплыл в закат, а миру теперь угрожает другое. Воевать его будет новый герой (что разумно, потому как заново воспитывать старого уже нет никаких сил), тоже безымянный. В английской версии он подражает голосом не то Дэвиду Хэйтеру, не то Логану Каннингему, а еще носит хвостик и порой толково острит.

С прошлыми Risen Titan Lords связывают разве что некоторые места и действующие лица. Тут есть пиратка Пэтти (ее, похоже, таскают из игры в игру только ради буйного sex appeal), вечно сквернословящий карл Джаффар, призрак инквизитора Мендосы, воскрешенный древним заклятием «намну жноболь шефансер ви са» и пришитый к сюжету белыми нитками, пираты Стальной Бороды почти в полном составе... и все остальные, кого вы могли запомнить, но скорее всего напрочь забыли.

Начинается все с того, что безымянный герой прибывает на необитаемый остров в поисках сокровищ, натыкается там на владыку теней, и тот отнимает у него душу. Теперь безымянный должен ее вернуть. Для этого нужно найти великого волшебника, но, прежде чем тот станет помогать, надо будет стать его подчиненным. То есть присоединиться к одной из трех фракций. Как когда-то. Где-то.

Хотя главный герой у нас пиратских корней, Risen 3 отходит от клишированных плясок с ромом и попугаями из второй части. Они тут есть, но их гораздо меньше; многие локации и те три фракции (не считая вудуистов) гораздо ближе по духу к фэнтезийному средневековью «Готики» и первой Risen, чем к пиратомании Dark Waters. Охотники на демонов — это такие мрачные паладины из Gothic 2, стражи — ближе к занудам-магам. И все такие знакомые.

Ненужная грандиозность

Risen 3 отличается от Risen 2 не так сильно, как Risen 2 от оригинала. Остался корабль, осталась команда, остался интерфейс и грог вместо аптечек. Вместо того чтобы снова пытаться все переделать, немцы сосредоточились на переработке деталей.

Во-первых, здесь наконец-то можно плавать.

Во-вторых, стали лучше сражения. Основная идея та же: мы можем атаковать, увернуться, поставить блок и (начиная с определенного момента) прочесть заклинание. Просто так защелкать противника мышкой обычно не получается — надо ударить точно в правильный момент, чтобы оппонент не успел вам помешать или принять удар на блок.

Но в Risen 2 все это выглядело настолько беспомощно, что многие предпочли мечам простые и убойные мушкеты. А вот в Risen 3 фехтование действительно работает. Герой адекватно реагирует на частоту и длительность нажатия кнопки и связывает в комбинации быстрые и сильные атаки. Анимация гибкая и отзывчивая, почти любую атаку можно прервать и, скажем, резко перейти из нападения в блок. Кроме того, персонажи теперь куда правдоподобнее реагируют на попадания, на мгновенье раскрываясь от сильных ударов, а иногда теряя равновесие и падая. Сражаться в Risen 3 намного приятнее, чем во второй части.

Поменялась и структура мира. Risen 3 унесло в противоположную от Dark Waters крайность: почти с самого начала вы можете отправиться куда угодно, взяться за любую сюжетную линию и заняться чем хотите. После линейной Risen 2 такая свобода ошеломляет. Создатели не лукавили, когда говорили про сотни заданий, — их тут действительно очень много, причем серии квестов можно проходить в любом порядке.

Но скоро все это начинает вызывать в памяти Gothic 3. Странно наблюдать, как Piranha Bytes с ее неизменно скудным составом в пару десятков человек пытается сделать «самый боль-

Карл Джаффар, научившийся говорить у пиратов, матерится все так же вдохновенно, но все еще не слишком изобретательно.

Выбор фракции влияет на внешность героя. Например, при вступлении в ряды охотников на демонов его бреют налысо, а туземцы-вудуисты раскрашивают ему физиономию.

И все-таки порой у Titan Lords получаются отличные пейзажи.

шой мир в истории серии». Когда глава охотников на демонов отправляет искать его людей в противоположных уголках острова (а один только этот остров — размером примерно с Рудниковую долину из Gothic), начинает казаться, что играешь в плохо скроенную MMORPG. Подобные задания встречались в каждой игре от Piranha Bytes, но еще нигде их не было так много. Почтовые поручения, «собери семь вот этих вот штук», «убей шесть вот этих вот гоблинов» — в Risen 3 приходится очень много бегать, причем за всякой ерундой.

Бывает, случаются просветления. Когда очередной стражник не пустил меня за очередную дверь, я вспомнил, как во второй Gothic проникал в Хоринис с моря, и решил провернуть тот же трюк. Воспользовавшись свитком превращения в попугая (а их с начала игры скопилась огромная куча), я попытался забраться в здание со стороны обрыва. И у меня получилось! А чуть позже я случайно упал в колодец перед тем же зданием и обнаружил там секретный лаз, который тоже вел внутрь.

Подобных моментов в Risen 3 немного, но, когда они обнаруживаются, это приводит в восторг. То же самое происходит, когда находится наконец применение обезьянке, способной обчистить потайное хранилище, или когда получается украсть квестовый предмет, избежав длиннющей «почтовой» прелюдии, — в общем, когда среди прочих возникает мысль: «Эко я придумал!»

Местами Risen 3 действительно напоминает ту самую Gothic, где полно сюрпризов и неочевидных путей. Но спустя какое-то время снова приходится гулять по пустым (хотя симпатичным) опушкам и общаться с проходными персонажами, о большей части которых вы никогда не вспомните. Это расстраивает.

КУЛЬТ КАРГО

Вся серия Risen состоит вперемешку из теплых воспоминаний о Gothic и представлений Piranha Bytes о том, какой должна быть современная ролевая игра. Но иногда кажется, что с этими их представлениями что-то не так.

Например, в Risen 3 появились эпизоды с выслеживанием морских чудищ, подсмотренные в Assassin's Creed. Неуклюжие и незамысловатые — их явно сляпали наспех, чтобы никто больше не жаловался на нехватку морских приключений. Не к месту и назойливые анимации добивания, которые включаются автоматически и на несколько секунд отбирают управление персонажем. Учитывая, что все прочие действия находятся под абсолютным контролем, эти «кинематографические» вставки только раздражают.

Еще появилась система «кармы». У этой системы очень своеобразные понятия о чести: вам накинут отрицательных очков за отказ угостить шлюху выпивкой или за невинные ругательства в духе «Сорок якорей мне в задницу!» (вместо «Ай-ай-ай, как я расстроен»), зато легко спустят с рук воровство и вымогательство. «Злой» герой почти всегда придерживается линии мелкого хама: например, если соврать кузнецу, что его невеста выбросила обручальное кольцо, мы получим минус к карме, но потом безымянный обязательно ляпнет «Ха-ха, я пошутил». Еще бы — зачем все так усложнять! В большинстве ситуаций выбор никак не влияет на последствия, и потому отыгрывать отрицательного персонажа попросту скучно. Да и вредно: в конце концов от злодея сбежит половина напарников.

Но «карму» несложно игнорировать, «морские» эпизоды легкие и короткие, а добивания по крайней мере стали гораздо убедительнее, чем в Risen 2. А беспокоит в этом то, что, заимствуя подобные вещи из популярных ролевок (Mass Effect, Skyrim и всех остальных), Piranha Bytes будто бы не совсем понимают, как ими пользоваться. И это не было бы так грустно, если то же самое не касалось их собственных игр: Risen 3 оставляет по себе ощущение, будто сами создатели Gothic то ли забыли, то ли так и не осознали, что сделало Gothic классикой.

Маленький, но детально проработанный мир, постоянное чувство опасности, ощутимый карьерный рост (из инвалида-дистрофика в спасителя мира) — ничего подобного тут нет. Намереваясь «вернуться к корням», разработчики упорно цитируют отдельные сюжетные моменты. Местами это лишает историю всякого смысла. Скажем, почему главный герой первой части, как только его вынесло на берег, первым делом пошел присоединяться к одной из фракций? Трудно придумать более убедительный аргумент, чем «потому что это было в Gothic».

Почему потенциальный спаситель мира, у которого украли душу и за которым по пятам гонятся тени-демоны, суется к каждому захудалому крестьянину с вопросом, найдется ли для него работа? Потому что с этого начиналась каждая Gothic. Почему глава охотников на демонов требует по очереди побыть на посылках у полудюжины его лучших воинов, хотя парой минут ранее нам сообщили, что «в охотники гребут всех без разбора», а этажом выше пускает слюни живое тому подтверждение? Потому что этим приходилось заниматься в Gothic.

Это все не слишком бросается в глаза, если перестать вдумываться и принять происходящее как должное. Но все же когда шестая игра кряду построена на одних и тех же клише (пусть и авторских), пора задуматься.

■■■

Нельзя сказать, будто Piranha Bytes не учатся на ошибках. Во многом Titan Lords значительно превосходит Risen 2 — но всегда представляешь, насколько лучше она могла стать, если бы разработчики перестали гнаться за объемом и уделили больше внимания деталям.

Посмотрите на Consortium и реальные кабинетные игры. Даже в пределах двух с половиной комнат можно создать интереснейший ролевой опыт. Risen 4 (которая наверняка появится) необязательно становиться настолько же концентрированной. Главное понять: масштабы The Elder Scrolls — это не ее путь. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Piranha Bytes любят свои игры (с этим не поспоришь), но все никак не придумают, что с ними делать. С точки зрения геймплея и технической части Risen 3 — это шаг вперед, но над идеологией и принципами еще предстоит подумать. Так ли важно играм этой серии быть самыми большими на свете?

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★☆☆☆	7
ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆	8
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★☆☆☆	7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ЖАНР	РАЗРАБОТЧИК	ПЛАТФОРМА	НЕОБХОДИМО	ЖЕЛАТЕЛЬНО
Приключение	Destructeam	PC	Intel Core Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео	Intel Core Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ИЗДАТЕЛЬ	**МУЛЬТИПЛЕЕР**	**САЙТ ИГРЫ**		
Developer Digital	Нет	godswillbewatching.com		

ЛЮДИ С ЖЕЛЕЗНОЙ ВОЛЕЙ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Gods Will Be Watching невероятно жестокая игра. И очень честная: она не навязывает иллюзий о светлом будущем. С самого начала она задает тон и четко обозначает, чем вы будете заниматься в ближайшие несколько часов. Вы будете страдать! Готовы ли вы к этому? Если да, тогда вам очень повезло.

СЛЕДИТЬ ЗА ВСЕМ

Беспощадный микроменеджмент — совсем не то, что всплывает в памяти при словах «триллер о принятии решений в экстренной ситуации». Но с первого взгляда в Gods Will Be Watching видно только его, и молодые талантливые разработчики из **Deconstructeam** даже не пытаются это замаскировать. Как ни парадоксально, в их случае это единственно правильное решение — только шоковая терапия с порога позволяет разглядеть настоящую Gods Will Be Watching.

Первая же ситуация: вы с командой революционеров захватываете научный центр. Уже прибыли спецназовцы, и от атаки их удерживают только четверо заложников в одной комнате с вами. Ваша задача — продержаться достаточно долго, чтобы лидер группы смог взломать базу данных. Потеряете всех заложников — конец. Позволите штурмовикам подобраться к вашим позициям — конец. Все, что у вас есть, — большой перечень действий, как в текстовых квестах. Вы можете попытаться ускорить взлом — с шансом провала и потери части прогресса. Можете пойти на переговоры со штурмовиками или попытаться оттеснить их огнем, рискуя перепугать заложников. Есть смысл их успокоить, потратив на это еще немного времени, но, если вы будете с ними излишне мягки, заложники осмелеют и начнут планировать побег. Чтобы этого не произошло, можно наорать на них, ударить, прострелить коленку... И так далее.

Одновременно приходится следить за дюжиной взаимозависимых переменных, чтобы ни одна из них не достигла критического значения. Никогда не получается сосредоточиться на чем-то одном. Увлеклись форсированием взлома — потеряли контроль над системами защиты. Пока восстанавливали связь, штурмовая

По итогам уровня ваши результаты сравнят с результатами других игроков со всего мира. Многие ли отважились поступить так, как поступили вы?

Робот Брэндон лучше всех копает, но только он может замкнуть электросеть и подзарядить аккумуляторы. После этого его придется чинить.

Жаль, что разработчики не обеспечили достаточно текста для любой ситуации. Впечатление от зубодробительной сцены пыток ощутимо смазывают время от времени повторяющиеся реплики.

Рядом с собакой — главный герой, сержант Берден, единственный, кому не нужны ни еда, ни вода, ни подбадривающие речи. Несокрушимый аватар, несущий нашу волю в народ.

команда успела приблизиться на опасное расстояние. Начали отстреливаться — один из заложников поднял панику и попытался сбежать. Пристрелили — паниковать начали остальные.

Вы будете проигрывать (очень часто!), и после каждого поражения вам придется начинать сначала. Все, на что вы угробили последние минут двадцать, летит коту под хвост, и это жутко злит. Но если после энной попытки вы не бросите игру, то в следующий раз будете аккуратнее. И снова. И опять. И еще. И так — пока не достигнете критической массы и не поймете, как в это играть.

Gods Will Be Watching неспроста зовет себя триллером. Такой у нее метод нагнетания саспенса — грубый, но эффективный. В какой-то момент, когда вы зайдете достаточно далеко, напряжение возрастет до предела. Вы поймете, что уже пройден огромный путь и одна-единственная ошибка может заставить вас проходить его сначала. Сохраниться нельзя. Загрузиться тоже. Каждый выбор может быть решающим. Каждый ход в этом чудовищном менеджере сам по себе превращается в тяжелую дилемму: как решить возникшую проблему, чтобы следом не всплыли еще три?

ЕСТЬ ЛЮДЕЙ

Разработчики будто назло начали игру с двух самых скучных уровней — видимо, чтобы как можно больше народу сказало «нет, я не буду в это играть», написало разгромный отзыв в Steam и испортило им продажи. По-настоящему Gods Will Be Watching раскрывается в третьем акте, когда мы разбираемся во всех действующих лицах и внезапно всплывает мораль.

Пещера. Внутри — вы, ваша команда и горы научного оборудования. Вход в пещеру завален. Электросеть разорвана, и, чтобы оборудование заработало, приходится кем-то ее замыкать. И еще кое-что: вы все заражены смертельным вирусом!

Задача — найти правильную комбинацию компонентов для лекарства и раскопать завал, пока все не умерли. Любые действия требуют времени. Каждый член команды постепенно устает, так что приходится чередовать работу и отдых. Порой кого-то парализует, и тогда нужно, чтобы один из товарищей потратил время на зарядку дефибриллятора и привел бедолагу в чувство. В общем, одни неудобства.

Добраться до конца будет сложно, но вы всегда можете облегчить себе страдания. Если вколоть кому-нибудь смертельный образец сыворотки и провести вскрытие, процесс поиска лекарства ускорится и ваши шансы выйти сухими из воды увеличатся. Не у всех, конечно, но так ведь тоже хорошо?

Gods Will Be Watching со зловещей легкостью позволяет творить ужасные вещи, чтобы облегчить свою участь. В следующем эпизоде вы сможете съесть кого-нибудь из команды, и это тоже очень поможет двигаться дальше. Только вот хочется ли вам этого? Как в первой сцене можно было сохранить всех заложников, так и в третьей вполне реально оставить в живых всю команду, но это действительно непросто. Приходится лезть из кожи вон, чтобы все получилось. А получается редко.

ОТЧАЯННО ЕЖИТЬСЯ

У Deconstructeam хорошо выходит нагнетать атмосферу. Этому способствуют и решения, которые мы принимаем, и то, как выглядит происходящее. Gods Will Be Watching с пугающей легкостью транслирует любую чернуху так, чтобы от нее пробирало до костей. Когда пиксельной фигурке выламывают щипцами зубы, кажется, будто это происходит с вами. Когда того же человечка разрывают пополам, его ощущения невольно начинаешь примерять на себя. Спасибо звукам и звукоинженерам — они дают фантазии все необходимое, чтобы достроить образ. Да, это действительно исключительный игровой триллер. Единственное, что подводит Gods Will Be Watching, — насколько она «не для всех». Даже если не отпугнет эпатажный стиль ретро, то насторожит утомительный старт и наплевательское отношение к вашему времени. И либо вы начнете играть через силу, либо вас с ходу зацепит история.

■ ■ ■

Gods Will Be Watching — это череда вспышек сознания. Мы переносимся то в прошлое, то в будущее, то вдруг оказываемся в месте очередной экстренной ситуации. Чем дальше, тем запутаннее становится интрига, и финальное открытие великолепно расставляет все по местам. Это стоит испытать на своей шкуре. От Gods Will Be Watching кровь стынет в жилах, а волосы встают дыбом — по разным причинам. Если пробиться сквозь все ее капризы, вы обнаружите едва ли не самый смелый игровой триллер на свете. Жаль, что иногда бороться с ней становится скорее неприятно, чем здорово. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересная идея при не самой лучшей реализации. Если бы в Gods Will Be Watching было больше случайных ситуаций и текста на разные моменты — цены бы ей не было. Из-за того, что одни и те же реплики повторяются раз за разом, повторные попытки прохождения рискуют обернуться жуткой рутиной.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

РЫЦАРЬ С РОГАМИ И ЛОПАТОЙ

Антон Датий

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: 2,1 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: 2,5 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Shovel Knight — не простое подражание классике, а настоящий интерактивный музей. Студия **Yacht Club** собрала гору воспоминаний о «золотом веке» NES и сделала из них шикарный платформер о рыцаре с лопатой. Игра сразу намечает конфликт: подругу похитили, радужные земли оккупировали силы зла, спасти королевство некому. Рыцарь в голубых латах отправляется бегать по сочной зеленой траве, бить лягушек и, возможно, освобождать мир от тьмы. Само собой, интереснее всего в Shovel Knight наблюдать не проблемы, с которыми сталкивается герой, а многочисленные отсылки к самым разным старым играм.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Заставить Shovel Knight выглядеть так, будто вы до сих пор играете на NES, стало священной миссией разработчиков. Игра не просто нарисована пикселями — студии удалось передать многие оптимизационные трюки, которыми пользовались во времена NES, чтобы обойти технические ограничения консоли. Например, некоторые битвы с боссами проходят на черном фоне. Это помогало сэкономить память: рисовать большого красочного монстра и тратить вдобавок ресурсы на анимацию было непозволительной роскошью, приходилось балансировать между проработкой того и другого. Бывало, все ресурсы уходили на босса. Вот так и тут.

Чтобы анимация занимала меньше места, спрайты в Shovel Knight собраны из отдельных движущихся деталей (как в самом первом **Mega Man**), интерфейс, как и пару десятков лет назад, нарисован прямо поверх фонов — и так далее. Конечно, Yacht Club избавились от классического соотношения сторон 4:3, сделали широкоэкранный формат и добавили спрайтам больше цветов, но иначе их просто не поняли бы.

Реверансы в сторону старой школы прослеживаются не только в визуальном стиле и музыке. Shovel Knight черпает вдохновение и из геймдизайна тех времен — от устройства уровней в духе классических **Castlevania** до фирменного удара с наскока Скруджа Макдака из **Duck Tales**. Но Yacht Club отдают себе отчет в том, что многие всего этого попросту не заметят, поэтому авторы не просто скопировали старые элементы, чтобы сыграть на ностальгии ветеранов, а создали с помощью этих элементов оригинальную игру. Все позаимствованные элементы работают как надо, и нет ощущения, что игра сшита из разных кусков.

РЫЦАРСКИЕ БУДНИ

Shovel Knight не слишком сложная. От вас не потребуется постоянного сосредоточения и ловкости, как в **VVVVV**, здесь нет заумных головоломок из **Braid** или напряженных боев с боссами, как в **Teslagrad**. Здоровья всегда достаточно, а на многие полосы испытаний хватит пары попыток. Боссы, хоть и доставляют поначалу неприятности, тоже легко поддаются, стоит только разгадать последовательность их действий и набить руку. Даже если не получается, всегда можно вернуться к уже пройденным локациям, накопить золота и купить какой-нибудь полезный артефакт или улучшение.

Shovel Knight стремится заинтересовать не сложностью, а кучей контента и дизайном уровней. Чтобы добраться до главзлодея, нужно расправиться с восемью боссами, каждому из которых отведена собственная тематическая локация, — прямо как в Mega Man. На каждой свое оформление, свой набор монстров и свои механики, которые пробуждают азарт именно тогда, когда начинает казаться, что все уже освоено.

Между забегами по уровням можно навестить местную деревню и закупиться улучшениями, оружием, магией и прочим скарбом. Золото добывается не только из поверженных врагов и сундуков, но и из драгоценных жил — рыцарь не зря вооружен именно лопатой. Покупать реликвии необязательно, но, например, орудия дальнего боя сильно облегчают жизнь ближе к середине игры, когда начинается самое веселье, а кое-какие вспомогательные предметы (вроде удочки, с помощью которой мож-

На каждом уровне есть контрольные точки, начинать сначала не придется. Но если хочется повысить сложность, контрольную точку можно разрушить, получив весомую награду за смелость.

Козел-ученый не только продает улучшения здоровья, но и частенько жует свои же трактаты. Наука наукой, а против природных инстинктов не попрешь.

НЕ СОВСЕМ РЕТРО

Почему не стоит фанатично делать игру под NES

Пример того, как нужно упрощать спрайты.

Shovel Knight ощущается приветом из прошлого: дьявольская сложность, структура уровней, спрайтовая графика «под старину». Складывается впечатление, что в такое можно было поиграть пару десятков лет назад, уж слишком серьезно в истории про рыцаря с лопатой стараются сохранить аутентичность. Некоторыми мелочами, правда, пришлось пожертвовать.

Похожая история случилась с Брайаном Провинчиано — его Retro City Rampage изначально планировалась под древнюю консоль от Nintendo, но потом проект постепенно обрастал деталями, хотя прототип можно потрогать внутри самой игры.

Создатель Shovel Knight Дэвид Д'Ангело рассказал в post-mortem документе **Breaking the NES for Shovel Knight** об основных трудностях, связанных с разработкой игры в стиле ретро, а мы сделали из текста краткую выжимку. В частности, Дэвид говорит о следующих проблемах...

(Фликеринг) Мы намеренно избавились от фликеринга — графические артефакты появлялись, когда на одной горизонтальной линии было более восьми спрайтов, и объекты из-за этого начинали мерцать. Некоторые старые игры, такие как Contra, обходили лимит, показывая некоторые спрайты с разной частотой. Разработчики специально делали спецэффекты под фликеринг (например, мерцающие взрывы). В Shovel Knight есть несколько исключений — герой мерцает после того, как его ударили.

(Цветовая палитра) На NES можно работать только с 54 цветами, и их вечно не хватает. Когда пытаешься сделать градиент, то часто не находишь нужный оттенок. С желтым возникают проблемы — иногда его хотелось затемнить, но совсем не получалось. Мы решили действовать в обход и добавили несколько цветов. Когда мы делали NPC на основе пользователей в качестве награды за поддержку нашего проекта на Kickstarter, то столкнулись с проблемой — делать спрайты темнокожих людей не получалось, пришлось придумывать светло-коричневый оттенок. Важно понимать, что с дополнительными цветами усердствовать не нужно, потому что у NES достаточно узнаваемая палитра.

(Параллакс) Мы по-своему сделали эффект параллакса. Это когда декорации на заднем плане перемещаются с разной скоростью и создают впечатление объемного пространства. Представьте, что вы в поезде и смотрите в окно: деревья мелькают перед глазами, а вот горы вдалеке почти неподвижны. Такая технология больше характерна для SNES, но у некоторых программистов получалось делать эффект и на NES — в **Shatterhand** части заднего плана не заезжали друг на друга и перемещались только в одном направлении. В нашей игре параллакс усилен, мы делаем примерно по пять-шесть слоев, которые двигаются с разной скоростью. Это особенно важно для Nintendo 3DS — стереоскопический эффект ощущается намного лучше.

(Спрайты) В Shovel Knight некоторые персонажи сделаны не из одного, а из нескольких спрайтов — лицо и тело раскрашены по-разному. Вышло это вот почему: из-за технических ограничений на NES спрайты получалось раскрасить только в четыре цвета — либо только в три, но добавить прозрачный слой. Как раз по этой причине в Mega Man и делали составные объекты. Еще важно не переборщить с детализацией, иначе спрайты больше выглядели как нечто из шестнадцатибитной эпохи, так что детальную работу пришлось сделать грубой. Сложный спрайт еще непросто анимировать.

Железо на NES плохо поддерживало отрисовку больших двигающихся объектов (даже несколько небольших спрайтов начинали мерцать). Чтобы как-то обойти технические проблемы, программисты изображали крупных боссов через анимацию слоев на заднем плане. По этой причине во многих NES-играх ты сражаешься с гигантским чудовищем на черном фоне, без всякого заднего плана. Босс и есть задний план!
В Shovel Knight мы решили не отказываться от бэкграундов, но когда наш рыцарь сражается с огромным противником, то фон мы, конечно, намеренно затемняем. ■

но вылавливать сокровища прямо из пропастей, или шестеренки, позволяющей кататься по шипам) открывают новые возможности и ранее недоступные уровни.

К исследованию уровней игрока подталкивают правильными методами. Например, банальный «сбор чего-то там» обыгран весьма занятно: по укромным закоулкам разбросаны свитки с музыкальными партитурами, за нахождение которых деревенский бард не только вознаградит вас приличной суммой золотых, но и исполнит какую-нибудь композицию из саундтрека игры. А в одной из локаций героя встречает рыбий король — гигантский карп, танцующий джигу. Зрелище само по себе занимательное, но, если принести царю-батюшке волшебную чашу, он наполнит ее лечебным эликсиром. Исследовать — полезно.

■■■

Shovel Knight радует потрясающей стилизацией под игры эпохи NES и отсылками к классике жанра, но она весьма оригинальна и сама по себе. Если вам нравятся платформеры и при названиях **Cave Story** или Mega Man у вас начинают розоветь щеки и дрожать коленки, то мимо истории про рыцаря проходить никак нельзя. Shovel Knight выступает наравне с лучшими играми жанра — это еще один образцовый платформер, в который вы просто обязаны сыграть. ■

На уровнях полно разрушаемых объектов и потайных путей. Пускать в ход лопату придется часто.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Shovel Knight идеально сбалансирована, она в меру сложная и не слишком долгая, надоесть не успеет. А истинно «музейная» стилистика — просто еще один повод не пройти мимо.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆	8
ГРАФИКА ★★★★★★★★★☆	9
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★☆	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★☆☆	8

РЕЙТИНГ

9,0

«ОТЛИЧНО»

НУЖНО БОЛЬШЕ ПИКСЕЛЕЙ

Четыре игры про любовь к ретро

Мода на современные игры в стиле ретро с пиксельной стилистикой появилась задолго до выхода Shovel Knight. Мы решили, что следует рассказать не только о Shovel Knight, но и еще про четыре важных игры. Они, может, и выглядят устаревшими, но сделали их совсем недавно. Эти проекты объединяет одно — все они в разной степени повлияли на дебют Yacht Club Games.

MEGA MAN 10

Серия про мальчишку-киборга, известного как Blue Bomber, — это один из главных источников цитирования в Shovel Knight. Уши популярной серии платформеров от Capcom торчат в Shovel Knight отовсюду и угадываются по количеству боссов и миров (их восемь, как в практически всех частях Mega Man), по формуле «легко освоить, сложно пройти», а также по персональным темам уровней, отражающим характеры боссов. Даже идея «заряжания» лопаты для усиленного удара — и та позаимствована у серии Mega Man, с поправкой на то, что киборг пользуется бластером, а не огородным инвентарем.

Лучшие для серии Mega Man времена пришлись на эпоху консоли Nintendo Entertainment Sys-tem, но десятая часть Mega Man выбрана неслучайно. Она вышла в 2010 году и до сих пор остается наиболее разнообразным выпуском, богатым в плане дизайнерских находок, во всей современной хронологии сериала. По сути, **MM 10** даст наиболее полное представление обо всей серии, ее легендарной сложности и нехитром обаянии. Лучше всего Mega Man 10 подойдет тем, кто уже прошел сюжетную кампанию Shovel Knight, спас прекрасную подружку рыцаря из лап темной королевы и ищет близкую и по духу, и по форме игру.

Между прочим, создатель Синего Подрывника покинул Capcom и уже давно занят «духовным наследником» серии — **Mighty Number 9**, судьба которого тоже напоминает о нелегком пути Shovel Knight к успеху. Возможно, нам стоило бы вспомнить и о вкладе в развитие сериала самой первой части Mega Man (1987), но после Shovel Knight она выглядит слишком устаревшей и нелепой. Еще одна точка пересечения двух вселенных — композитор Манами Мацумаэ, работавшая над Mega Man, Mega Man 10 и Shovel Knight. Во многом благодаря ей игра от Yacht Club так же очаровательна, как и подзабытая серия с добрым киборгом и злым доктором Вайли.

RETRO CITY RAMPAGE

Еще одна success story в бессчетной веренице инди-игр — **Retro City Rampage**, дебютный проект студии **Vblank Enter-tainment**. Идея сделать пародийную игру в духе GTA с видом сверху и открытым миром появилась еще в 2002 году. Главный идеолог проекта Брайан Провинчиано разрабатывал тогда еще прототип игры в качестве способа признаться в любви сериалу от Rockstar, но позднее задумка обросла отсылками и знаками благодарности за все культовые NES-игры детства Брайана. Среди них нашлось место и платформерам — кадры первой миссии Retro City Rampage отсылают к великолепной заставке из **Mega Man 2**, где камера эффектно несется вверх вдоль стены небоскреба.

Источники вдохновения у обеих игр едины: Contra, Mega Man, **Teenage Mutant Ninja Turtles** и **Super Mario World**. В Shovel Knight не нашлось места для цитирования каких-либо эпизодов Retro City Rampage, потому что последняя сама по себе большой сборник цитат. Известно, однако, что в сочинении саундтрека к обеим играм принимал участие Джейк Кауфман, известный под псевдонимом Virt. Этот композитор приложил руку к большинству влиятельных старых хитов и ремейков последних лет — от **Contra 4** до **DuckTales: Remastered**. Именно ему следует сказать слова благодарности за прекрасные chiptune-мелодии Shovel Knight, для которых даже подготовлены остроумные текстовые аннотации. Просто спросите у барда в игре об интересующей вас песне — и, возможно, получите в ответ не просто реплику или шутку, а зашифрованную отсылку к какой-нибудь игре из 1980-х. Как говорится, Sapienti sat.

CASTLE CRASHERS

Добро должно быть с кулаками, а лучше — с лопатой! В это сложно поверить, но вооруженные лопатами рыцари являются вполне привычным зрелищем в **Castle Crashers**. Ведь зачем преподносить жанр фэнтези с серьезным лицом, если для создания комичной фантастики явно требуется меньше ресурсов, чем для правдоподобного и традиционного (с претензией и размахом) фэнтези? Серьезных орков и эльфов в наше время могут позволить себе только **Blizzard**, **Obsidian** и **BioWare**.

До Shovel Knight идеей смешного фэнтези загорелись авторы множества хороших игр — в их числе **Magicka** и **Rampage Knights**. Но лучше всего рассмешить и удивить аудиторию удалось компании **The Behemoth**. Игра про банду рыцарей разных цветов со смешными трусами запомнилась как один из лучших платформеров 2008-го, 2010-го и 2012 года. С большими перерывами Castle Crashers вышла на трех платформах, и везде ее принимали с восторгом.

В отличие от Mega Man 10 и Retro City Rampage, Castle Crashers поддерживает возможность кооперативного прохождения уровней, и благодаря этому игра до сих пор жива! В Shovel Knight совместного режима пока нет, но его планируют добавить в одном из будущих обновлений в качестве награды за прохождение игры. Справедливости ради, лопата в Castle Crashers все-таки не задумана для боя, а нужна для раскопки спрятанных в земле бонусов. В качестве оружия этот инструмент едва ли пригоден — лопатой можно атаковать лишь при умелой сноровке, подкидывая ей незадачливых врагов. Возникает вопрос: уж не в Castle Crashers подглядели идею вооружить главного героя Shovel Knight неудобным на первый взгляд оружием?

ROGUE LEGACY

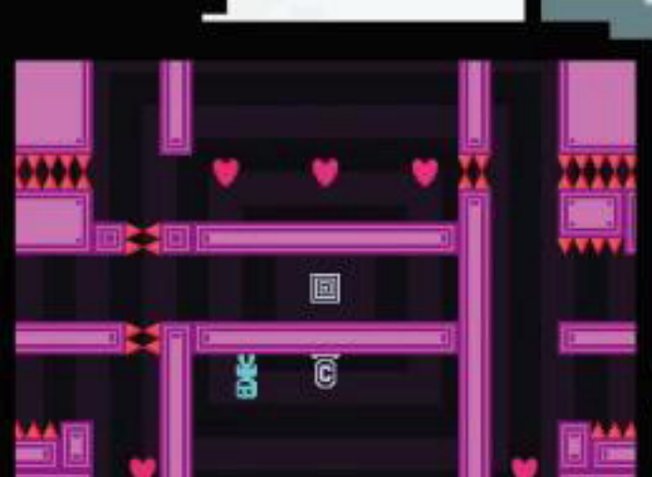
Незнакомый с жанром человек может легко перепутать Shovel Knight и **Rogue Legacy** — внешне эти игры похожи не меньше, чем братья Кастор и Полидевк из популярного древнегреческого мифа. У непрерывающейся династии героев из Rogue Legacy такие же доспехи, как у рыцаря с лопатой, такие же призраки и скелеты среди кровожадных противников, те же способы поправить здоровье жареной курицей (ее рецепт, кажется, передается еще со времен **Castlevania**). Даже комнаты огромного, процедурно генерируемого замка эпизодически напоминают локации из Shovel Knight.

Конечно, по сравнению с работой Yacht Club Games в Rogue Legacy откровенно не хватает отсылок к другим играм. Вместо того чтобы спрятать в игре цитаты, как это сделано в Shovel Knight, авторы Rogue Legacy сделали ставку на оригинальный юмор. Каждый герой RL приходит на смену своему погибшему предку со своими уникальными «негативными качествами» — дислексией, декстрокардией, близорукостью, «Альцгеймером» и даже синдромом раздраженного кишечника.

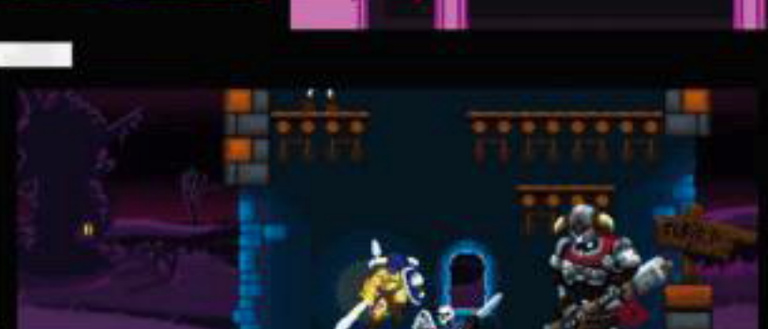
В первую очередь создатели Rogue Legacy вдохновлялись такой классикой, как **Spelunky** и **Dark Souls**, поэтому в конечном итоге их главный проект в сравнении с Shovel Knight получился чуть более глубоким и амбициозным. И все же каждая из двух игр хороша по-своему. Лучше всего употреблять обе игры параллельными сессиями — как ни крути, они отлично друг друга дополняют. Как Кастор и Полидевк.

БОНУС-ТРЕКИ

Есть еще немало игр, без которых список источников вдохновения Shovel Knight был бы неполным. Из наиболее интересных отметим три важных релиза — 16-битный платформер **Volgarr the Viking** с Kickstarter на деле оказался аналогом Mega Man с полуголым варваром в главной роли. Он избивает врагов настолько задорно, что по закоулкам уровней только и разлетаются кровь да косточки злодеев! Интересно, что, как и в Shovel Knight, Вольгарр сталкивается с технологиями будущего, из-за чего ему приходится сражаться против летающих дронов и лазерных турелей.



У **Glitch Dungeon** взяли идею изменения правил игры якобы по вине программных сбоев; в Shovel Knight просто ограничились случайно выключающимся светом, фальшивыми стенами и «битыми» пикселями, а вот в Glitch Dungeon идеей решили воспользоваться на полную катушку. Правила инерции регулярно меняются, удается бегать по отвесным стенам, а на экран вываливаются строчки программного кода. Из этой же лиги пришла инди-игра **VVVVVV**, где можно смещать притяжение между полом и потолком, словно у героя VVVVVV есть пульт контроля от гравитационной полярности. В Shovel Knight вокруг этого трюка построен отдельный воздушный замок, который наверняка заставит многих игроков распрощаться со своими нервными клетками и сокровищами, нажитыми непосильным… платформингом. ■



ВЕРДИКТ

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ИНТЕРАКТИВНАЯ ИСТОРИЯ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
TELLTALE GAMES

САЙТ ИГРЫ
TELLTALEGAMES.COM/THEWOLFAMONGUS

THE WOLF AMONG US

ЧЕЛОВЕК В ВОЛЧЬЕЙ ШКУРЕ

АРСЕНИЙ ВОЛКОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2 ГГЦ, 3 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: DUAL CORE 2, 3 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

В прошлом году студия **Telltale Games** доказала вот что: успешные телесериалы с крупных зарубежных каналов можно «снимать» и в формате видеоигры. История про одну маленькую живую девочку и тысячи голодных зомби по накалу, драме и трогательности не уступала дарабонтовскому **The Walking Dead**, срывающему аплодисменты на AMC, — игра даже получила награду от Британской академии кино и телевизионных искусств.

В случае с **The Wolf Among Us** задача стояла сложнее — в Telltale решили адаптировать не самый популярный комикс и рассказать притчу про мир, в котором обычных людей заменили герои сказок и легенд народов мира, а место зомби заняли привычные человеческие пороки.

Мрачные сказки

Люди, не знакомые с оригинальными комиксами **Fables** Билла Уиллингема, наверняка недоумевали: что можно извлечь из сеттинга, где в современном Нью-Йорке отдельной общиной живут Серый Волк, Белоснежка, Красавица и Чудовище, не говоря уже о Синей Бороде и трех поросятах? Большинство из них внешне не отличить от простых жителей мегаполиса — «сказки» маскируются с помощью колдовства. Те, кому не хватает денег на магию, остаются в своей истинной форме — один из трех поросят, например, вполне умеет разговаривать и курить сигареты. На первый взгляд это какая-то несерьезная комедия.

Однако те, кто хотя бы раз читал комикс, ждали от The Wolf Among Us трагедии. За всей этой сказочной мишурой кипит и дымится кольцами сигаретного дыма настоящий нуар! С роковыми красотками, грязными улицами, запретными страстями, загадочными убийствами и хмурыми детективами, нагло плюющими на антитабачный закон. Да и сама причина появления сказочных персонажей в современном мире далека от праздничной: в их измерении случилось нечто ужасное, и теперь они просто вынуждены жить и скрываться в Нью-Йорке, попутно обрастая коростой обычных человеческих пороков.

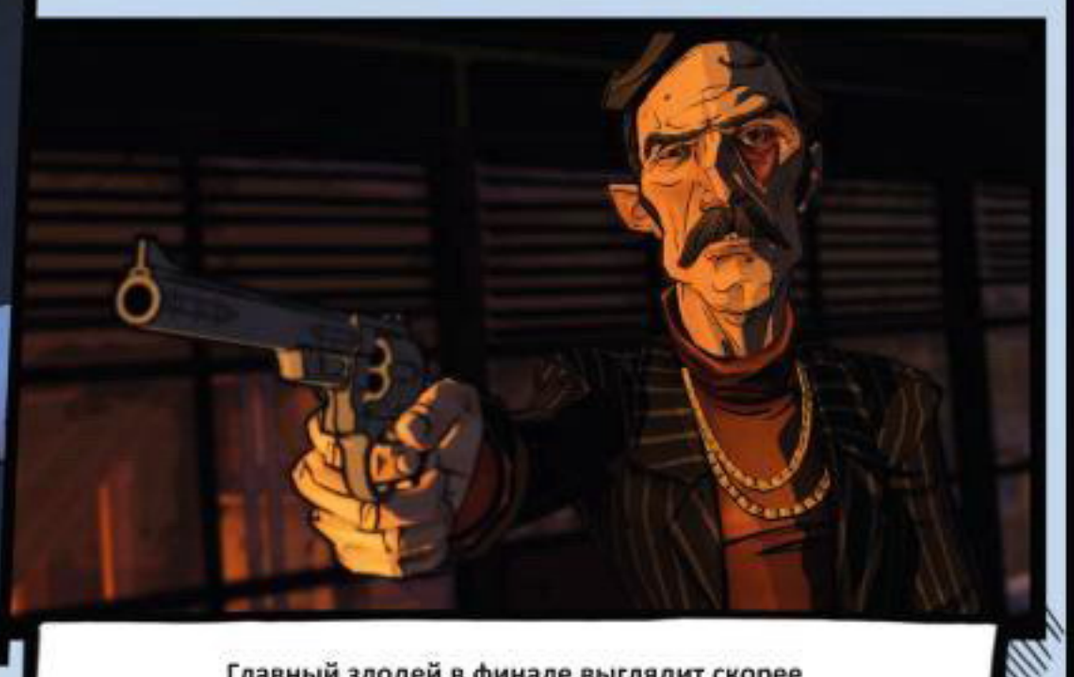
По канонам жанра катализатором событий в The Wolf Among Us стала смерть. Красавица, известная также как Ослиная Шкура из старой сказки Шарля Перро, должна была счастливо жить с принцем Лоуренсом. Без короны и в джинсах ее муж оказался слишком слабым и безвольным; в Нью-Йорке восьмидесятых девушка зарабатывает проституцией, попадает в сложную ситуацию и лишается головы, что оказывается прямо на пороге жилого кооператива, где проживает наш главный герой. Большой и страшный Серый Волк Бигби.

Плохой и хороший полицейский

Бигби следит за порядком в общине. В нем воплотился достаточно типичный (хотя и со своим шармом) детектив из старых нуар-фильмов: темное прошлое (мы про поедание Красных Шапочек, козлят и поросят), вспыльчивый характер, склонность к рукоприкладству, виски и табаку.

В Фейблтауне он, конечно, «шапочек» не ест, а один из трех поросят живет прямо в его квартире и напоминает, что

Курят звери и люди, нуарнее картины не придумать.



Главный злодей в финале выглядит скорее жертвой общества, а не причиной всех бед.

Кровавая Мэри — один из самых ярких персонажей сезона.

дуть на дома нехорошо. Окружающие относятся к Волку настороженно. Главным образом потому, что Бигби идеально подходит под образ «плохого полицейского» — выбивает показания кулаками, а в случае чего и вовсе оборачивается волосатым и клыкастым вервольфом. Уже в первом эпизоде дровосеку из сказок про Красную Шапочку ломает нос, Гренделю отрывает руку.

Авторы позволили игрокам самим выбирать, каким копом будет главный герой, плохим или хорошим. Как и The Walking Dead, The Wolf Among Us — это интерактивная новелла не только про драму, кровь и слезы, но и про выбор.

Решения Бигби не особо меняют курс сюжетной линии, но влияют на отношение окружающих и на судьбы некоторых персонажей. Все не ограничивается дилеммой, будет ли Бигби, например, бить владельца стриптиз-клуба головой о барную стойку или попробует воззвать к его разуму. В нескольких эпизодах нужно решать, куда первым делом шериф отправится искать улики, и как раз это ощутимо меняет содержание некоторых следующих сцен, — один раз от такого выбора зависела жизнь персонажа.

Американские горки

Выбор — вещь, конечно, важная и бодрящая (особенно если на принятие решения отводится несколько секунд), но все-таки главное в The Wolf Among Us — манера повествования. Развивалась эта история, как всегда у Telltale Games, неровно.

Первый эпизод (**Faith**), как и положено, выстрелил — много динамики, событий, выбора и шокирующих сцен. Здорово заинтриговав публику, авторы взяли паузу, чтобы выдать куда более скромный и по продолжительности, и по содержанию второй эпизод. В **Smoke and Mirrors** всего было меньше, но сохранялось главное — загадка и напряжение.

Бигби выдерживает любые раны, но не ранения серебром.

Злить Волка не стоит даже Чудовищу.

То было затишье перед бурей. В третьем эпизоде из тени на авансцену, наконец, вышли главные злодеи — харизматичные, яркие, вызывающие невольное восхищение. Да так вышли, что Бигби чуть не лишился жизни, а мы уж точно лишились вроде бы уже строго выстроенной теории, кто же во всем этом виноват и что дальше делать.

Четвертая серия — **In Sheep's Clothing** — вроде бы очередное понижение градуса всего и вся. Новых персонажей практически нет, из единственной драки шериф легко выходит победителем, а все, что может оправдать рейтинг «Только для взрослых», — кость, торчащая из руки Серого Волка, которую ему в начале эпизода латает местный доктор.

Но именно тут история обнажила второе дно. Банальная, казалось бы, мысль о том, что в преступлении виноват не конкретный злодей, а общество, получила свое логичное завершение в финальном, пятом эпизоде. Впрочем, раскрыли ее авторы совсем не банально, да и весь **Cry Wolf** стал едва ли не лучшим в серии. Здесь было все — и лихая погоня с прыжками по машинам и крышам, и совершенно феерическая схватка Волка с Кровавой Мэри, претендующая вообще на звание лучшей экшен-сцены года, и сложный моральный выбор. Финальное срывание покровов вообще поставило ситуацию с ног на голову и показало события с совершенно неожиданного ракурса. И самое главное — интригующая заявка на продолжение.

Важно напомнить, что The Wolf Among Us совсем не воспринимается как игра, это больше интерактивный сериал, в котором некоторые эпизоды подстраиваются под ваши предпочтения (и вашу кровожадность). Поступки Бигби и действия игрока, по-хорошему, не должны сильно влиять на сценарий и рушить творческий замысел разработчиков.

■■■

В итоге из неровных эпизодов сложилась очень сильная, мощная история не про конкретные убийства и конкретных преступников, и уж точно не про забавные приключения сказочных персонажей в Нью-Йорке восьмидесятых годов. Это рассказ про обычные человеческие пороки, про то, что даже Красавица, Чудовище и Белоснежка в современном мире превращаются в обычных людей со своими слабостями, комплексами и эгоистичными устремлениями. А также про то, что самым сильным, справедливым и человечным в такой ситуации может быть только волк-одиночка. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

Дождались?

Заключительный и едва ли не лучший эпизод The Wolf Among Us подытожил главное: Telltale Games снова рассказали невероятно увлекательную историю про слезы, кровь, драму и моральный выбор.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

СКАЗКИ ВГОНЯЮТ В КРАСКУ

ВСЕ, ЧТО НАДО ЗНАТЬ О КОМИКСЕ FABLES

АНТОН БЕЛЫЙ

Пока одни игроки ждут продолжения, перебирая в памяти слова неожиданной развязки, другие пытаются заглянуть в будущее игры сквозь призму комикса.

Эрудированные поклонники «Волка», конечно же, знают, что вселенная The Wolf Among Us базируется на комиксе Fables от издательского импринта **Vertigo**. Вселенная, но не сюжет! Комикс и игра отлично дополняют друг друга разными образами одних и тех же героев. Для игры, как вы понимаете, придумали уникальную сюжетную линию, графической новеллы про нее не было. Зато из книжного первоисточника можно узнать массу историй из жизни Белоснежки, Золушки, Синдбада и прочих обитателей Фейблтауна, которые остались в игре за кадром.

Станут ли они участниками нового расследования шерифа Бигби в новом сезоне — об этом известно только сценаристам Telltale Games. Скорее всего, важные события, что случились в комиксе по канону, игнорировать не будут. Мы наверняка увидим масштабную свадьбу популярных героев, хитрые махинации злодея Джепетто, прикинувшегося добрячком, или войну двух волшебных наций.

Сказки, мы превращаемся в сказки

Герои Fables — персонажи классических сказок, живущие среди простых людей. Они тщательно маскируют свое происхождение и связанные с ним сверхъестественные способности. Обычному человеку не под силу убить «сказку», а стареют они крайне медленно. Недаром эти герои оказались в одной обойме с персонажами **DC Universe**, ведь, как известно, импринт Vertigo принадлежит издательству комиксов DC, получившему мировую известность благодаря детективным историям про Бэтмена и Супермена.

Серия комиксов Fables выпускается по меркам мира комиксов достаточно давно, с 2002 года, но ее история уже близится к грандиозному финалу. Задействованные в работе над «Сказками» ключевые авторы, сценарист Билл Уиллингем и художник Марк Букингем, недавно дали большое интервью YouTube-программе **DC All Access** по поводу будущего своей саги. Там они и сообщили о скором завершении всей эпопеи с волшебными жителями, спрятавшимися в маленькой коммуне огромного Нью-Йорка. Конец близок!

Последним выпуском Fables станет №150, выход которого запланирован на начало 2015 года. Интересно, что этот выпуск установит рекорд по толщине и займет символичные 150 страниц, завершив истории многих, казалось бы, подзабытых авторами героев типа Кота в сапогах. Комикс выходит ежемесячно, в августе появится 143-й выпуск, и при желании читатели могут самостоятельно посчитать, когда закончится эта многолетняя история. Но куда важнее выяснить сейчас нечто другое — с чего она началась и заслуживает ли вашего времени.

Обложка дебютного выпуска Fables.

Молодость Волка

Первый выпуск появился в июле 2002-го, больше 12 лет назад, и рассказывал о тайной «комму-

Синебородый разбудил в Бигби настоящего зверя.

Большой Серый Волк и Белоснежка чаще всего проводят время в спорах и ссорах. Правильно, однажды они поженятся.

Злодей Emperor, которым из тени управляет Джепетто, отец Пиноккио.

не» сказочных персонажей, которые пытаются забыть о старых обидах и распрях, а также научиться жить с простыми американцами под боком. Для первой истории выбрали коронный жанр DC, жанр детектива — расследование причин смерти Красной Шапочки. Убийство превратилось в фарс, инсценировку ради того, чтобы заработать денег на свадьбе с Синей Бородой и избавиться от обязательств по брачному договору. Шериф Бигби успешно справился с загадкой и тем самым получил главную роль в серии Fables.

Авторы комикса сделали рискованную ставку — на концепцию сказок для взрослых и про взрослых. Персонажи Fables не стесняются ругаться матом, охотно спят друг с другом и глушат алкоголь, в чем особо преуспел Большой Серый Волк (недаром Бигби сравнивали с Росомахой из вселенной Marvel). А главное, сказочные герои способны превращаться в свои истинные формы. Все они когда-то были вытеснены из родных краев одним злодеем, что захватывает новые страны на Земле каждые 50 лет, поэтому бежать из Фейблтауна им некуда. В комиксе покажут военный конфликт «сказок» с таинственным злодеем, а Бигби проведет аналогию с маленьким, но смертельно опасным государством Израиль: мол, Фейблтаун умеет огрызаться ничуть не хуже.

Жизнь всех рассудила

Сюжет комикса постепенно обрастает дополнительными линиями и экстравагантными героями — читателей знакомят с Санта-Клаусом и мистером Дарком, бизнесменом Маугли и лесбиянкой Рапунцель. Для тех «сказок», которые не желают социализироваться, отведено место за городом — на специальной Ферме, где они могут не маскироваться. Антагонисты в комиксе получились ничуть не менее одиозными, чем спившиеся супергерои-извращенцы из **The Boys**.

Между прочим, за 12 с лишним лет в мире Fables набралось такое количество героев, что в октябре 2013-го появилась детальная энциклопедия, освещающая всех «фейблов» комикс-серии — от Алладина до Зефира, от Ивана-дурака до Тугарина Змея. Эксклюзивных для игры персонажей вроде Кровавой Мэри и Скрюченного человека в ней, понятное дело, не найти, а заметки раскрывают только героев и события первых 100 серий комикса. Тем не менее для любого ценителя мира Fables эта энциклопедия находится в ряду обязательных покупок.

Первое появление Бабы-Яги в комиксе.

Синдбад-сутенер

Есть в рамках комикса и ответвления, более детальные истории о популярных персонажах — например, о Золушке в роли спецагента Фейблтауна. Для отвода глаз она владеет магазином обуви и продает клиентам туфельки и сапожки.

В некоторых побочных сериалах происходили непостижимые для канона вещи: так, в конце спин-офф комикса **Jack of Fables** авторы цинично расправились со всеми персонажами. По словам Билла, им хотелось показать «шекспировскую трагическую концовку».

При этом мистер Уиллингем сказал следующее: «В последнем томе Fables мы не будем убивать всех. Рано говорить, но очевидно, что будет несколько уцелевших, выживших героев. Так что вероятность вернуться однажды к серии Fables после ее завершения сохранится». Vertigo едва ли откажется от одной из лучших серий издательства, пока она приносит прибыль. Любители мира Fables могут спать спокойно, ведь, скорее всего, дополнительные выпуски продолжат появляться и после выхода 150-го тома.

■■■

О комиксе Fables необходимо знать следующее — это умная, интересная история с великолепной рисовкой. Критиковать комикс не за что, а по духу он близок к таким провокационным вещам, как кровавые графические новеллы The Boys и Crossed. Если внимательно присмотреться, у всей этой троицы даже есть общие сюжетные находки и пересечения!

Fables можно рекомендовать широкому кругу лиц, но, разумеется, с учетом возрастного рейтинга — от 16 и старше. Официального перевода на русский нет, а вот переводы от любителей выходят на регулярной основе — лучше всего в переводах «Сказок» преуспела команда энтузиастов Fabletown Group. ■

ЖАНР
СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
OOVEE GAME STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
SPINTIRES.COM

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

В ОМУТ С ГОЛОВОЙ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: DUAL CORE, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: DUAL CORE, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

Год назад премьер-министр Великобритании Дэвид Кэмерон чуть не увяз в трясине, пока вместе с двумя телохранителями спасал чью-то овцу. Ситуация совсем не выдающаяся — в Англии полно чудесных непролазных мест, достаточно только немного отдалиться от крупного города и завернуть куда-нибудь в Оксфордшир. Там, если что, любой человек забудет об Англии Ивлина Во и с головой окунется в грязь, пробраться через которую можно, скажем, на Land Rover. Ощущения, по словам ведущего программы Top Gear, больше всего напоминают «перемещение в роскошном отельном номере через болото».

Разработчики **Spintires** прекрасно знакомы с недружелюбной британской глубинкой, но не оставляют игроку ни единого шанса — забрасывают его в Россию. Тут уже начинаешь вспоминать наши родные леса и веси. Советские колхозы, свалки с самой разнообразной отечественной техникой. Ржавые, бесхозные, посреди бурьяна стоят комбайны, остовы уазиков, ЗИЛов и даже КамАЗы. Картина по-своему романтичная, особенно если человек с ума сходит от разной техники и отдаст душу дьяволу за шанс посидеть за рулем, заглянуть под ржавый капот и даже прихватить оттуда какую-нибудь деталь.

История про серьезные машины в лучшие свои минуты оставляет схожие ощущения, и людям, для которых рев ЗИЛа не пустой звук, она может стать настоящей отдушиной, но потом неизбежно покажет свой бульдожий оскал. Для остальных игра рискует превратиться в настоящую пытку сразу.

МИСТЕР ДРУЖЕЛЮБНОСТЬ

Spintires — игра вовсе не о технике. Она о мучениях. О том, как трудно и как скучно порой бывает мужчинам и женщинам (об этом позже), катающимся по суровой пересеченной местности. Никаких скоростей, соревнований, сюжета — в общем, всего того, чего обычно мы ждем от игр «про машинки», здесь нет. Зато луж, поломок и всяких неприятностей выше крыши. И выливают на голову нам грязевую ванну буквально сразу, практически не объясняя, как ее принимать. К очередному симулятору не самой интересной профессии мы оказались не готовы. Стоически вытерпеть пытку удалось с трудом.

За рулем грузовика ни черта не понятно, что делать; целый ворох одновременно вывалившихся на экран подсказок скорее запутывает, чем помогает овладеть ситуацией. Начинается паника, всего через пару секунд после первого нажатия на педаль газа грузовичок беспомощно тонет в грязи. Разобраться, как его оттуда достать, кроме как нажать на кнопку возвращения в гараж, получается не сразу.

Когда в игре все-таки начинаешь осваиваться, удовольствие вовсе не отгружается вагонами. Выбрав одну из нескольких представленных карт, мы отправляемся навстречу приключениям: исследуем карту и открываем специальные «точки разведки», ищем новые грузовики, брошенные среди лесов и болот, доставляем бревна из одной точки в другую. Сплошная рутина, знай себе катайся туда-сюда, меси грязь да сбивай деревья. Развлечься проще самостоятельно — главное поставить перед собой задачу, как в **Minecraft**, и понемногу ее выполнять.

Только вот на спокойные прогулки не стоит рассчитывать, потому что опасности тут встречаются на каждом шагу. Обрывы, крутые подъемы, реки и деревья

Из-за неотзывчивого управления камерой грузить бревна вручную — занятие не самое приятное. Особенно с непривычки.

Можно ошибочно предположить, что делали игру выходцы из постсоветского пространства.

С цистерной, под завязку заправленной бензином, пересекать подобные препятствия становится в разы труднее.

Исследовать здешние леса можно и вдвоем. Правда, интереснее от этого поездки не становятся.

только и ждут, как бы сделать путешествие максимально долгим. Любая ваша оплошность спешит обнулить полоску «здоровья» вашего грузовичка, любая канава прерывает ваше приключение не хуже кошмаров из **Dark Souls**.

ТАНКИ НЕ БОЯТСЯ, А Я БОЮСЬ

Самый обыденный и страшный факт — по дороге (и бездорожью) мы то и дело въезжаем в грязь. И ее спустя некоторое время начинаешь по-настоящему ненавидеть. Проблема вовсе не том, что реализовано все плохо, напротив — здешняя грязь, наверное, лучшая в индустрии и по совместительству главная фишка игры. Она правдоподобная и даже, если можно так сказать, красивая — реалистично «расползается» под колесами техники и комьями прилипает к бортам.

Только вот прохождение из-за нее превращается в настоящую пытку, поскольку выбраться из коричневой жижи бывает крайне трудно. И доставать потом из болота под завязку груженый бревнами грузовик не самое приятное занятие. Ни лебедка, ни блокировка дифференциала иногда совсем не спасают, поэтому приходится вытаскивать технику с помощью других машин с буксировочными тросами. Да и то лишь в том случае, когда увяз не самый крупный из представленных экземпляров.

Порой возникает ощущение, будто вообще все здесь устроено против игрока: нервная камера демонстрирует грузовики под

Эту речушку грузовичок успешно преодолел. Однако в следующий раз водителю может и не повезти.

углом, интерфейс и карта неказистые и малоинформативные. Сейчас Spintires напоминает скорее большое технодемо и нуждается в доводке. Играть в нее неудобно, сложно и иногда физически больно. Единственное, что хоть как-то облегчает жизнь, так это возможность ставить на машины разные улучшения: получается крепить новые прицепы и ставить модули вроде кранов или цистерн с топливом. Некоторые операции с ними значительно упрощаются — гораздо удобнее ведь, например, иметь собственную мобильную «заправку на колесах», чем каждый раз возвращаться к колонке с бензином.

Без всяких лебедок и механизмов порой не обойтись, особенно когда в болоте увяз какой-нибудь особенно ценный экземпляр, доверху нагруженный бревнами. Правда, и тут находятся свои минусы. Апгрейды утяжеляют машину, это повышает расход топлива, а также делает ее еще более уязвимой для грязи — с крупным весом выбраться из ловушек, уготованных природой, бывает куда труднее.

В итоге для «непосвященных» уже первый сеанс игры может стать последним. Делать тут особенно нечего, контента мало, а новичков встречают крайне недружелюбно, без подготовки окуная в грязь с головой.

■■■

Но, как мы уже говорили в начале, даже при всех недостатках в Spintires есть определенная романтика. По зеленым, почти российским лесам колесит целый набор «нашей» техники вроде переименованных ЗИЛов, КамАЗов, «Уралов», уазиков и прочих. День исправно сменяется ночью, поют птицы, а после преодоления нескольких грязевых препятствий, рек и резких подъемов чувствуешь себя немножечко уставшим — хотя история радикально отличается от работы, например, дальнобойщиком. По словам Джереми Кларксона из Top Gear, этим друзьям приходится совсем нелегко: «Переключил передачу три раза, посмотрел в зеркало, убил проститутку, переключил передачу, убил еще одну проститутку, проверил зеркало… Так за день и с ума сойти можно».

Так вот, ключевое отличие: в лесу убивать некого, скорее всего, водитель убьет сам себя. Или захлебнется в глубокой луже. А игрок — просто выйдет из Spintires. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

Всем любителям покорения бездорожья и советских грузовиков Spintires наверняка придется по вкусу, а финальная оценка покажется заниженной на балл, а то и на два. Если вы среди них — смело зачеркивайте ее. Для всех же остальных наверняка найдутся занятия интереснее.

Геймплей	6
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	3

Рейтинг

6,0

«Выше среднего»

ЗА РУЛЬ НИКОГДА НЕ СЯДУ

Мы решили провести эксперимент: посадили за Spintires человека, который за рулем настоящей машины ни разу не был, в технических тонкостях особо не разбирается, но готов страдать ради идеи. Вот что из этого получилось.

Spintires не церемонится с игроком и сразу выдает в лоб массив текстовой информации. Дальше сам.

ПОПЫТКА №1

Машина: А-469 (УАЗ-469)
Цель: освоиться в игре

Для первого заезда выбираем наименее габаритный автомобиль в игре — по здравой логике, самый маневренный, а значит, и простой в управлении. Обучение преподносят изумительно, все советы начинающему водителю плотным текстом изложены на первом экране. Прочесть все это можно, вникнуть без опыта вождения — едва ли. Придется учиться по ходу дела и нажимать кнопки в произвольном порядке.

Камера демонстрирует чудеса неповиновения: порхает как птица, выхватывает самые неудобные ракурсы, всячески мешает нормально играть. К счастью, ее можно зафиксировать одним кликом мыши, но во время движения все равно приходится время от времени подправлять, что жутко раздражает.

Машина хорошо управляется только на бетонной площадке гаража, стоит съехать с нее по пути к первой развилке — мгновенно вязнет в грязи. Начинаем немного паниковать. За этим следуют нелепые попытки просто погазовать вперед и назад — в других-то играх всегда выручало! Может, подергать ручник? Нет, бестолковая затея, ситуацию это лишь усугубляет. Мотор глохнет, колеса крутятся вхолостую, наматывая на себя комки грязи. Провозиться тут можно битый час! Практически безвыходное положение спасает блокировка дифференциала — сеанс быстрого интернет-ликбеза подсказывает, что матерые водители всегда используют эту опцию для езды по бездорожью. Действительно срабатывает! Из проклятой колеи все-таки удается выбраться.

Через сотню метров дорога выходит к озеру, и в качестве эксперимента решаем перебраться вброд. Игра сигнализирует, что уровень воды приближается к опасному, но доплыть до островка посреди пруда все-таки удается. Там машина безнадежно глохнет — мотор приказал долго жить. Зато финальная картина получилась очень выразительной: измазанный грязью джип, вынужденно припаркованный рядом с русской березкой. Тест-драйв окончен, время менять транспорт.

ПОПЫТКА №2

Машина: В-537 (МАЗ-537)
Цель: добраться до ближайшего лесоповала

МАЗ-537 — солидный тягач, в реальной жизни может перевозить даже танки. В игре оснащен прицепом и краном — самое то, чтобы отправиться к лесоповалу за бревнами (похоже, только их транспортировкой здесь можно хоть как-то развлечься). Наученные горьким опытом, сразу включаем блокировку дифференциала, и первые метров четыреста по уже проложенной кем-то колее остаются позади без особых проблем. Далее следует лесная зона, и тут уже становится несладко: деревья будто гуттаперчевые, ломаются неохотно и постепенно наносят урон транспорту. Вдобавок к этому, жутко мешает прицеп: если сам автомобиль еще можно с грехом попо-

Если игру решат локализовать какие-нибудь шутники, то они обязательно должны назвать ее «50 оттенков грязи».

Зарисовка «что будет с Оптимусом Праймом, если он попадет в Россию».

Моддеры решили, что лучше всего в Spintires кататься не на габаритных машинах, а устроить ралли.

лам пропихнуть между стволами, то уж поведение прицепа предсказать решительно невозможно.

Наступает ночь, шкала урона заполнена примерно на треть, ни зги не видно, а в качестве препятствий добавляются еще и камни. Возвращаться назад и выбирать более простой путь уже поздно — может попросту не хватить бензина, дальше продираться через лес тоже не самая лучшая идея, но иного выхода нет. Дурные предчувствия оказываются вещими: через триста метров мучений МАЗ застревает между сосной и большим камнем, прицеп мотается сзади под неестественным углом. Такую ситуацию ничто не спасет — десять минут мучений не сдвигают махину и на сантиметр. Чисто теоретически автомобиль можно вытянуть лебедкой, но конкретно в этой ситуации без помощи другой машины не обойтись, а пригнать ее можете либо вы сами, либо другой игрок. Финиш, пересаживаемся.

ПОПЫТКА №3

Машина: Е-3710 (МАЗ-3710)
Цель: все еще добраться до ближайшего лесоповала

Еще один крупногабаритный грузовик, который весит без малого 43 тонны. Сам по себе перевозить груз он не может, поэтому волей-неволей снова приходится связываться с ненавистным прицепом, благо его можно прикрутить прямо на старте, в гараже. На этот раз стоит продумать маршрут заранее, открываем карту. Она по большей части замазана черным, но удается разглядеть начало относительно целостной дороги, уходящей в пустоту, а затем вновь появляющейся у лесопилки. По ней и поедем.

Путешествие идет удивительно легко — кажется, на третий раз полученный опыт уже приносит какие-то плоды. По дороге краем глаза можно заметить тот самый УАЗ, брошенный посреди озера, — дружественное напоминание о том, что к воде приближаться не стоит. Оказывается, по пути можно найти и другие гаражи, где вам не только полный бак бензина нальют, но и машину починят. Один из них, почти у самой лесопилки, приходится весьма кстати — похоже, блокировка дифференциала сильно увеличивает потребление топлива, и на обратную дорогу его бы уже не хватило.

Вот он, лесоповал, наконец-то! Думаете, с погрузкой бревен задание считается выполненным? Как бы не так! Их еще надо довезти до лесопилки, а путь туда неблизкий. Вдобавок машина с грузом становится куда менее управляемой, а своим весом способна превратить в хлюпающую жижу даже очень целостную с виду лужайку. Ну а в хорошей колее утопнет практически наполовину — что и случается уже минут через пять. Трос на прицепе лопается, бревна рассыпаются. Исправлять эту ситуацию уже нет ни желания, ни терпения.

ПОЧЕМУ НЕ БУДЕТ ПОПЫТКИ №4

К Spintires лучше не прикасаться без особой любви к советскому большегрузному транспорту и жгучего желания постоянно решать связанные с ним проблемы. Обычные игроки окунутся в фрустрацию и едва получат хотя бы капельку удовольствия — большую часть игрового времени приходится не ехать по дороге, как в каких-нибудь «Дальнобойщиках», а неистово бороться с грязью, бездорожьем и другими в избытке припасенными неприятностями. Игра производит впечатление хорошей технодемки: делать особо нечего, многие важные аспекты попросту не продуманы, только транспорт выглядит по-настоящему красиво. Тысячу раз подумайте перед покупкой. — *Захар Бочаров* ■

Жанр
Многопользовательский боевик

Издатель/разработчик
Wargaming.net

Мультиплеер
Интернет

Платформа
iOS

Сайт игры
wotblitz.com

WORLD OF TANKS BLITZ MOBILIZE

Ян Кузовлев

БОЕВОЙ ПЛАНШЕТ

Рев двигателей, оглушительные выстрелы, скрежет металла. Весь мир в труху! Ты пилотируешь здоровенный танк, многотонную машину, воплощение мощи и разрушения. Никто не пробьет многослойную броню, ничто не сможет остановить такую махину.

Примерно так представляет себе **World of Tanks** не знакомый с игрой человек. На деле все не настолько романтично: хладнокровные танкисты занимают удобные позиции, прячут машины по кустам и ждут, пока какой-нибудь нетерпеливый идиот не высунется и не словит пару-тройку снарядов.

При всей своей доступности и понятности «Танки» не прощают ошибок, а игровые механики заставляют учитывать такие важные штуки, как толщина брони, шанс отскока снаряда и дальность радиопередачи. Победа в World of Tanks достается не смелым, а аккуратным.

И особенно хорошо это ощущаешь, играя в новую **World of Tanks: Blitz**, «планшетную» версию танков.

Tank Buster

Массивные бронированные монстры сами по себе малоподвижны, им незачем передвигаться со скоростью бота в **Quake 3: Arena**. Игроку, впрочем, феноменальная реакция тоже не сдалась: башня у танка перемещается медленно, экипаж заряжает в пушку снаряд за снарядом не сразу. Во всех событиях Blitz чувствуется размеренность, здесь не нужно никуда спешить.

Именно поэтому сенсорное управление в игре не вызывает раздражения. Оно не противоречит идее World of Tanks. Выбрал удобную позицию, совершил маневр, навел ствол на другую массивную боевую машину, дал залп, подождал перезарядки. Во всем есть свой ритм, и он совсем не такой, как в привычных многопользовательских боевиках.

То, что хорошо работает в WoT, не слишком удачно реализовано в других боевиках на iOS. Разработчики придумывают хитрые схемы управления, как, например, в **The Drowning**, или по-всякому стараются задействовать гироскоп (**Modern Combat**). В любом случае боевики на планшетах, особенно сетевые, — развлечение для сильных духом. А бестолковое эпигонство — попытки сделать свой **Modern Warfare** про быстрых и ловких солдат — ни к чему хорошему не может привести в принципе.

Эхо войны

В Wargaming, кажется, это понимают — Blitz не ставит перед собой задачу дословно скопировать World of Tanks. В мобильной версии нет артиллерии, экипаж безлик, карты сделали компактными — на них есть два-три направления и парочка участков, с которых неплохо простреливается почти все пространство.

Правила боя упростили, прятаться все время по кустам смысла нет. В каждой команде по семь танков, а на перестрелку отводится семь минут, хотя обычно пилоты укладываются в три-четыре. Режим игры в Blitz пока всего один: в центре карты необходимо удержать территорию, это и сталкивает лбами противоборствующие стороны. Игроки обычно базу стараются не захватывать, проще полнос-

Базу с белым флагом нужно оперативно отвоевать, пока ее не занял соперник.

Двум Т-28 если и спасаться, то только сдав назад, иначе их просто сомнут.

Одолеть танки удалось, но самоуверенность до добра не доводит — на открытые пространства лучше в одиночку не соваться.

Дерево развития в Blitz скромное, дополнительные премиальные танки обещают добавить немного позже.

тью уничтожить команду противника, потому что за это дают больше опыта и серебра.

Опыт идет на разработку новых пушек, башен, двигателей и танков. Серебро тратится на покупку новой боевой машины и ее оснащение снарядами и дополнительной аппаратурой вроде перископа. На дереве развития пока можно выбирать советские, немецкие или американские танки и противотанковые машины, но вполне возможно, что новые стороны конфликта введут с обновлениями.

При этом игра не производит впечатления «младшей» версии, это скорее кристаллизация идеи World of Tanks. Wargaming отсекли все лишнее, и у мобильных танков немного другая динамика. Несмотря на общую неторопливость процесса, игроков нарочно стравливают друг с другом, — здесь хочется рваться в бой, а не выжидать, тут стремишься обходить противника с фланга или лихо прорываться ему в тыл на каком-нибудь скоростном советском Т-28.

Несмотря на некоторые упрощения, все важные механики остались на месте. В Blitz та же детальная система повреждений: снаряды отскакивают, если броня у танка под наклоном, проявив неосторожность, легко словить снаряд в боезапас и взорваться, а в экстренных ситуациях экипаж запросто может погибнуть.

Смерть не вызывает неприятных эмоций — бои скоротечны, танки быстро возвращаются в ангар и заново отправляются на одну из восьми небольших карт.

За звонкую монету

Важный момент: для Blitz используется та же учетная запись, что и для других игр Wargaming, но премиальная валюта не общая, а приобретается отдельно. На старте дается совсем немного золота. С его помощью можно купить либо дополнительные места в ангаре, либо эксклюзивные танки — на таких удобно зарабатывать серебро и опыт, который потом можно опять же за золото конвертировать в общий.

Тем не менее без премиальной валюты все равно не чувствуешь себя ущемленным. Во-первых, обычные снаряды дешевы, ситуаций, когда нужно специально кататься на низкоуровневом танке, чтобы заработать на несколько выстрелов из мощной машины, нет. Особый, дорогой, боезапас наносит чуть больше урона, но при желании такие снаряды можно купить и за серебро.

Во-вторых, «золотые» танки нельзя настраивать, а модули там предустановлены. Заменить пушку или поставить новую башню на премиальный танк не получится. Зачастую приятнее кататься на обычных машинах, а при определенном раскладе они даже лучше по характеристикам.

Еще Blitz активно предлагает приобрести подписку, после которой игрок будет получать больше опыта и серебра, — так проще сэкономить время и быстрее добраться до высокоуровневых танков, но это не очень большая проблема.

Отторжения не возникает во многом потому, что играть в WoT: Blitz весело, танки ведут себя по-разному, и даже первоуровневый американский Т-1 в умелых руках становится машиной смерти. Само собой, на технику пятого или шестого уровня уже нужно целеустремленно зарабатывать опыт, но ничто не мешает развивать сразу несколько танков и постоянно пересаживаться с одного на другой.

Проект делался без оглядки на привычные для мобильных платформ условно-бесплатные механики вроде таймеров или расходования энергии. Хитрых уловок в духе «купи танк и подожди два часа, чтобы его достали, а потом еще полчаса потрать на ремонт и диагностику» в игре нет. Единственное ограничение — если танк подбили, сесть в него нельзя до тех пор, пока не закончится матч.

На PC это кажется привычным делом, но для планшетов игра с настолько удобным управлением и не слишком злой системой монетизации — редкость.

■■■

WoT: Blitz чудесным образом ухватывает суть «Танков» и доносит ее до еще более широкой аудитории. Для нетерпеливых игроков это отличный вариант познакомиться с «большой» версией. После того, что видишь в Blitz, хочется мигом скачать клиент WoT... и, возможно, вернуться обратно к планшету: кому-то скоротечные бои в мобильной версии покажутся гораздо интереснее.

Это тот случай, когда все элементы, воспринимавшиеся на PC как данность, — управление неторопливыми машинами, сессионность, аккуратная монетизация — выстреливают на мобильной платформе. Похожая история была с **Hearthstone**, которая на планшетах намного привлекательнее. И тоже бесплатна. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Танковые сражения стали быстрее и компактнее. Во всех смыслах. Кажется, это одна из лучших игр на планшетах.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

Жанр
Танки
Издатель и разработчик
Wargaming.net
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
worldoftanksxbox360edition.com

Андрей Скочок

ТАНКИ КОНСОЛИ НЕ БОЯТСЯ

World of Tanks: Xbox 360 Edition — рискованный эксперимент **Wargaming** на платформе, где крайне настороженно относятся ко всему, что называют free2play. Консольщики привыкли платить один раз и получать игру целиком, а не покупать ее по кусочкам. Компании нужно доказать новой аудитории, что «Танки» — это весело, и что такой подход оправдан. Справились ли они? Пожалуй, да.

Мы не сразу взялись рецензировать консольную версию, хотели сперва посмотреть на реакцию и отношение игроков к новым «Танкам». К тому же контента, если сравнивать с ПК-версией, на старте было несколько меньше. Сейчас разработчики активно добавляют контент, и совсем недавно консольная версия получила несколько масштабных обновлений: одна только линейка советских бронемашин чего стоит!

Консольный танкодром

Главная задача, которая стояла перед **Wargaming West**, отвечающей за приставочную версию, — как можно бережнее перенести игру с персоналок на Xbox 360 и оптимизировать работу с учетом особенностей консоли. Непростая задача, памятуя о неторопливости игрового процесса World of Tanks. В онлайновом мире Xbox больше популярны динамичные шутеры. На их фоне размеренный темп «Танков» новички-консольщики воспринимают с трудом — так и хочется бросить машину в гущу событий, показать, на что ты способен... До первой встречи с тяжелым танком, спрятавшимся в кустах.

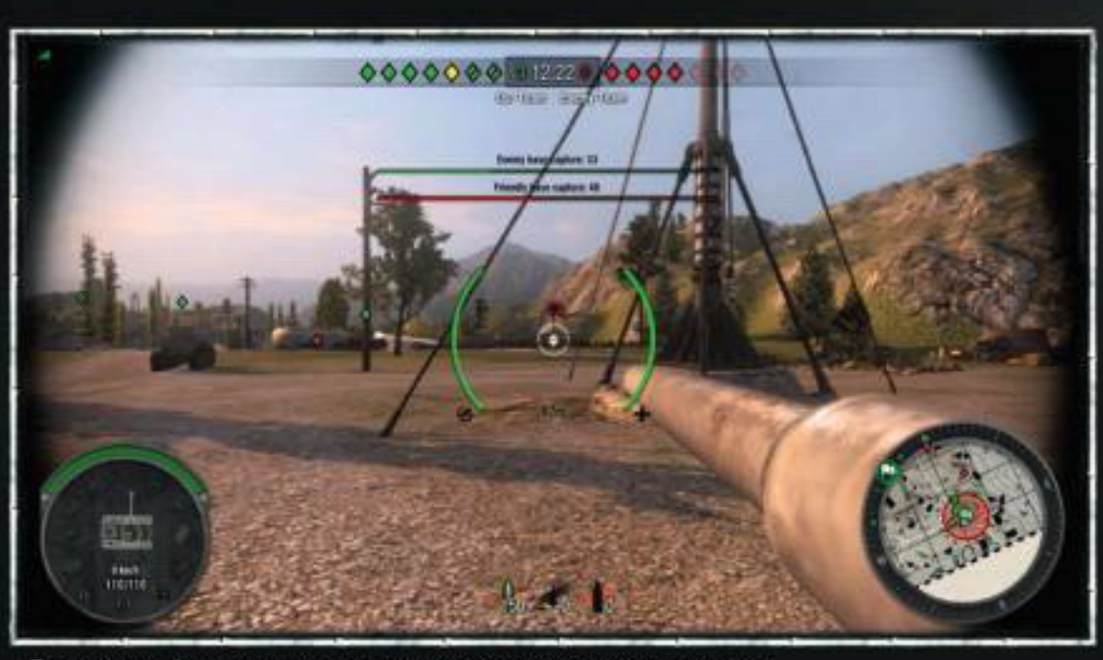
После нескольких матчей и открытия парочки новых боевых машин игроки понимают, что к чему, и начинают вести себя как положено — аккуратно прятать машину в кустах, искать выгодные позиции и, главное, не лезть поперек батьки в пекло. Правда, иногда неискоренимая привычка, выработанная часами игры в **Halo** или **Call of Duty**, берет верх, но, если ее побороть, восхождение к Олимпу танковой славы дастся намного легче.

Позиция на мосту кажется невероятно выгодной — с возвышения вся карта как на ладони. Но есть и обратная сторона медали — место успешно простреливается САУ даже наугад.

Продуманное командное взаимодействие тут не менее важно. Понимая это, Wargaming West обеспечили неплохие возможности для грамотной координации действий. Во-первых, поддерживается гарнитура. Подключаем к геймпаду, надеваем, и готово, можно отдавать команды голосом. Если нет гарнитуры, ее заменит радиальное меню ключевых команд: зажимаем LB, левым стиком выбираем нужную команду. Для совместной игры с боевыми товарищами существует система взводов — перед началом матча можно пригласить друзей присоединиться к вашей игровой сессии. Главное, чтобы они были онлайн в сервисе Xbox Live.

Методом проб и ошибок разработчикам удалось спроекти-

Одна из самых выгодных атакующих позиций — все противники как на ладони, знай наводись да стреляй. Заодно помогаешь своим — техника противника «засвечивается» для тяжелой артиллерии.



Вид «из кабины» помогает точнее навестись на противника. Главное — лишний раз не шевелиться, иначе прицелиться будет сложно.

«Зеленые» вышли в поле сражаться лоб в лоб, ну опытные танководы и перестреляли всю молодую братию с безопасных и выгодных позиций. Мораль — не лезьте без надобности на рожон.

Драматичная развязка близка как никогда — все танки заблокированы на небольшом пятачке, бежать некуда.

ровать почти идеальную модель управления, исключив максимально возможное число кнопочных комбинаций. Управление с геймпада получилось интуитивней и отзывчивей, чем на привычной связке «клавиатура и мышь». Чтобы приспособиться (даже после многочасовых баталий в ПК-версии), хватает считанных секунд — причем без прохождения обучающего режима и долгого копания в настройках. Пальцы буквально сами находят нужные кнопки, как если бы перед вами была не World of Tanks, а какая-нибудь **Red Dead Redemption**, изначально заточенная под приставку.

Танк — всему голова

Ключевой принцип остался неизменным: участвуем в баталиях, зарабатываем опыт и золото, затем тратим кубышку на новые бронированные машины, установку дополнительных модулей, пополнение боезапаса и расширение ангара. Монетизация во многом повторяет схему компьютерной версии — за реальные деньги покупаются ускорители набора опыта и премиумные танки. На превращение в «терминатора» можете даже не рассчитывать, тут куда важнее личный опыт. А его зарабатывать придется исключительно в боях.

К сожалению, консольная версия «Танков» не может тягаться с компьютерной в разнообразии режимов. Пока их всего лишь три. В «Стандартном бою» (он же командный deathmatch) для победы надо захватить вражескую базу или уничтожить всю технику противника. В режиме «Встречный бой» главное — завладеть нейтральной базой в центре карты. Ну а во время «Штурма», как правило, разворачиваются самые яростные схватки между командами.

Постепенно разработчики планируют наращивать контент, уменьшая различия между версиями. Так, например, с последним обновлением «Шквал огня» добавили сразу две карты и тринадцать танков. Такими темпами Wargaming West быстро справятся с поставленной задачей.

Что же до ассортимента бронемашин, то с этим и так полный порядок. После первого томительного ожидания в игре появился прокачиваемый экипаж, а в списке доступного транспорта — советская линейка самоходок. Всего же в игре без малого сто пятьдесят машин СССР, Великобритании, США и Германии. Не хватает японской и китайской экзотики, но со временем азиатские инженеры обещают наладить поставки.

Онлайновый гамбит

Погружению в атмосферу танковых боев способствует и приятная картинка. Тут вам и текстуры высокого разрешения, и симпатичные спецэффекты, и сверкающая на солнце, будто

Атаковать «в лоб» с помощью САУ — плохая идея, и допускается лишь при отчаянном положении. Но в данном случае маневр оправдан — противник один, развернут тыльной стороной, да еще и на нашей базе. Огонь!

лакированная, броня. Хотя спорить и сравнивать можно бесконечно — когда речь заходит о графике, все становится максимально субъективным. При желании на ПК можно добиться лучшей прорисовки, но главное в версии для Xbox 360 другое — ее стабильность. Игра не тормозит и не провисает даже во время самых жарких и динамичных баталий с участием тридцати бронемашин. Надеемся, что со временем разработчики только увеличат их количество на поле боя.

Проблемы технического плана возникают перед началом сражения. Несмотря на огромное количество игроков на серверах, система матчмейкинга постоянно норовит поставить в очередь на пару минут. Серьезная проблема для проекта такого уровня, подрывающая авторитет игры в глазах требовательных консольных игроков. Если на PC такое еще стерпят, то на приставке это моветон.

■■■

Консольная аудитория пока еще с опаской смотрит в сторону условно-бесплатных проектов, но, похоже, им придется привыкнуть. И хорошо, что первой ласточкой на этом празднике жизни стали именно «Танки», а не очередная вариация фермы или корейской MMO. Главная задача для Wargaming West сегодня — набить побольше шишек на версии для Xbox 360, чтобы затем с новыми силами выйти на актуальные консоли. К тому времени Xbox One как раз укрепит свои позиции. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

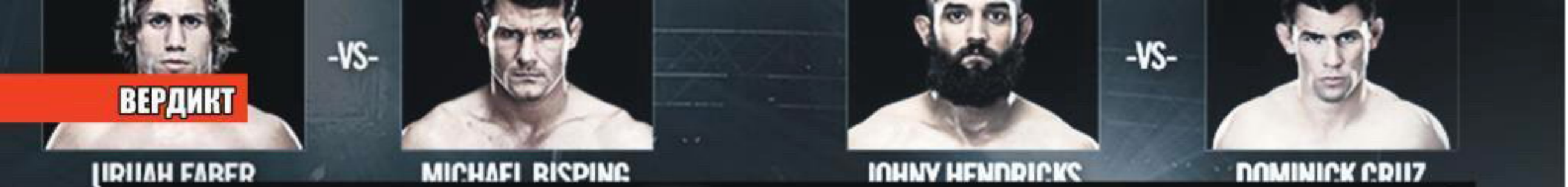
«Танки» не совсем привычно видеть на консоли, но у Wargaming получилось хорошо перенести игру, да и пилотировать боевую машину контроллером даже удобнее обычного.

Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

8,0

«Отлично»



Денис Майоров

ЛЕГАЛЬНОЕ ИЗБИЕНИЕ ЛЮДЕЙ

Давным-давно президент UFC Дэйна Уайт сам предлагал Electronic Arts лицензию своей федерации. Однако в EA тогда заявили, что смешанные единоборства спортом никак не назвать, и от лицензии отказались. Тогда Дэйна обратился к THQ — сделка удалась, появился **UFC 2009 Undisputed**, отличный симулятор MMA, быстро заслуживший народную любовь и принесший издательству немалую прибыль.

Тут-то в Electronic Arts и поняли, что ошиблись. Почуяв упущенную выгоду, компания принялась в срочном порядке делать собственный симулятор. Получившаяся в результате **EA Sports MMA** по качеству серьезно уступала конкуренту, да и представителей UFC, понятное дело, привела в бешенство. Тем не менее EA за новый рынок решили держаться крепко и заявили, что симуляторы MMA будут выходить регулярно. Не известно, к чему в итоге привела бы такая конкуренция, но банкротство THQ все расставило по своим местам. EA получили заветную лицензию.

Мы же получили **EA Sports UFC**.

ХУК С ПРАВОЙ, ХУК С ЛЕВОЙ

UFC Undisputed 3, последняя часть серии от THQ, установила внушительную планку качества. Игра приблизилась к идеалу буквально по всем параметрам — от графики до механики. Разработчики из **Yuke's** создали не только зрелищный, но и максимально реалистичный симулятор смешанных единоборств. Ну а EA Sports MMA, хоть и не сильно проигрывала по части зрелищности, предлагала гораздо более простой геймплей, который многие фанаты окрестили аркадным. Вполне логично, что и от EA Sports UFC многие ждали чего-то подобного, но ожидания, к счастью, не оправдались.

В EA Sports не постеснялись использовать наработки конкурентов, так что все поклонники серии Undisputed моментально почувствуют себя как дома. У каждого бойца имеется стандартный набор легких ударов руками и ногами; если же во время удара отклонить правый стик вперед или назад, мы получим уже другие атаки: так джеб может превратиться в апперкот, а лоукик — во внушительный удар по лицу с разворота. Удары можно менять и зажимая шифты или начав атаковать противника в корпус. При этом важно еще и грамотно перемещаться по рингу, уворачиваться от выпадов противника (делать это можно двумя способами), ставить блоки и контратаковать.

Счетчика здоровья в игре нет, а вот полоска усталости присутствует, и за ней нужно внимательно следить. Если боец выдохся, его выпады едва ли нанесут заметный ущерб противнику, зато сам он станет гораздо чувствительнее к урону.

Получается столь же интересно, сколь и сложно. И если вы с серией от THQ не знакомы, игру стоит начать с обучения, а еще лучше пройти его пару раз. Но же через пару-тройку часов даже новичок сможет более или менее сносно выступать в октагоне. Хотя отдельная упрощенная схема управления из Undisputed 3 все-таки не помешала бы.

I QUIT!

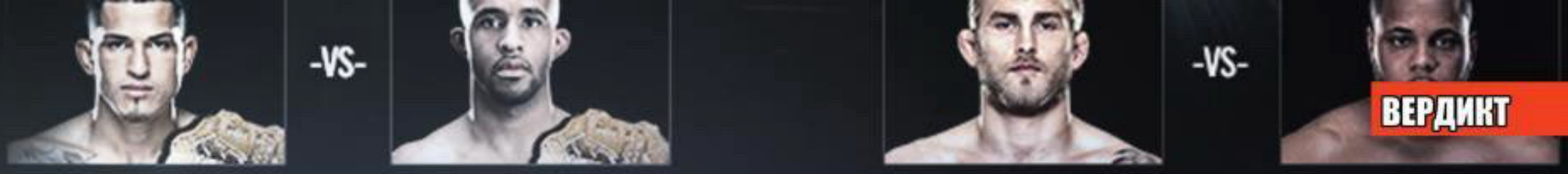
Не освоив премудростей ведения боя, выиграть в EA Sports UFC почти невозможно. Каждый грамотно проведенный удар здесь стоит десятка отправленных «в молоко». Ступив на ринг, никогда не чувствуешь себя в безопасности, ведь любой соперник может совершенно неожиданно отправить вас в нокаут одним точно выверенным выпадом. И это, если что, очень хорошо. Правда, если снизить сложность, можно лупить друг друга ногами почти без отдыха хоть три раунда — ни дать ни взять аркадный режим.

Однако, как ни крути, основная драма традиционно разворачивается в партере, то есть на земле, где вы оказываетесь после захвата. Если с виртуаль-

EA Sports MMA заметно проигрывала творению THQ в количестве доступных звезд смешанных единоборств.

В игре около сотни бойцов — чуть меньше, чем в Undisputed 3, но зато с женским дивизионом! Жаль только, что за Россию отдувается один Хабиб Нурмагомедов, да и федерации Pride не хватает.

GSP-PIERRE #VOTEGSP
CHRIS WEIDMAN #VOTEWEIDMAN
JUNIOR DOS SANTOS #VOTEJDS
CHAEL SONNEN #VOTESONNEN



По ходу боя спортсмены весьма правдоподобно покрываются ссадинами. А кровь из разбитых носов и рассеченных бровей не только реалистично брызжет во все стороны, но и заляпывает ринг.

Нокауты, разумеется, показывают с нескольких ракурсов и крупным планом. Не хватает лишь замедленной съемки.

ным противником чаще всего можно совладать одним лишь контактным боем, то в мультиплеере сражения обычно завязаны на своевременные броски и проведение болевых.

Сражаться в партере традиционно сложно. Нужно учитывать уйму факторов, блокировать удары в корпус, контролировать позицию и противостоять болевым — в общем, все как в Undisputed 3. Система очень сложная и неочевидная, даже режим испытаний не позволит освоить ее в совершенстве, так что приходится подхватывать на лету. Но как только вы освоитесь со всеми премудростями клинчей, бросков и болевых, в игре откроется совершенно новая тактическая глубина.

Даже освоив борьбу в партере, про контактный бой забывать не стоит. Каждый боец здесь специализируется на определенном стиле, и это нужно осознавать. Играя, например, боксером, пытаться провести болевой рестлеру — очень глупое решение.

ИДЕАЛЬНЫЙ БОЕЦ

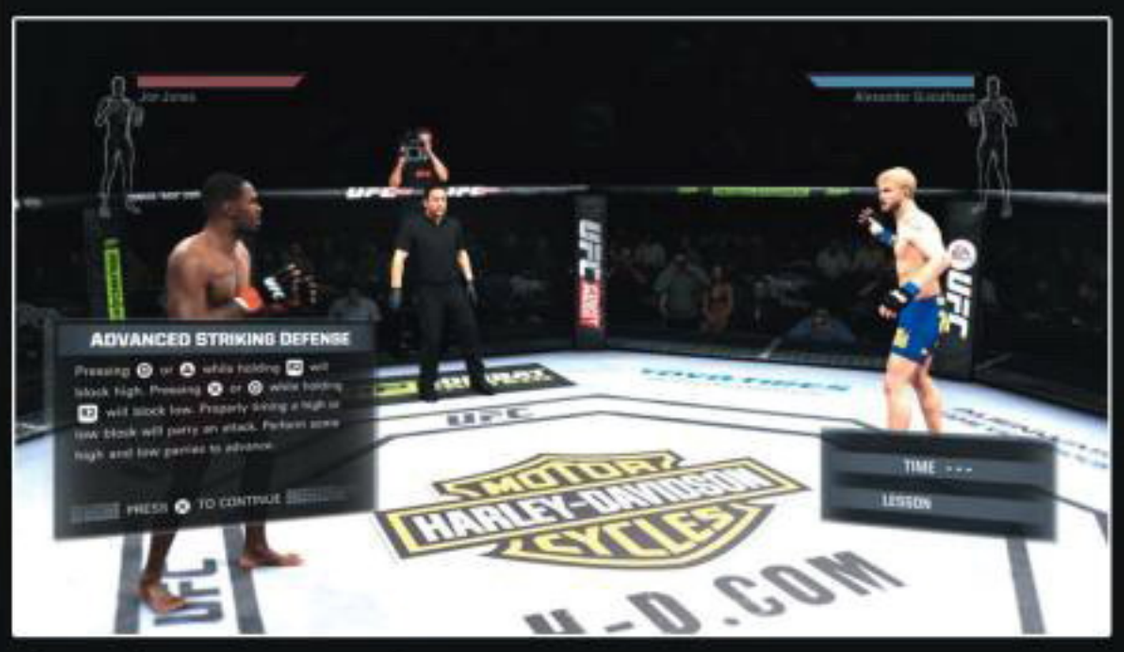
Если ни Форрест Гриффин, ни Андерсон Сильва, да и вообще никто из представленных звезд вам не мил, добро пожаловать в режим карьеры. Здесь предстоит слепить собственного бойца и пройти с ним весь путь к славе — от отборочных испытаний в шоу Ultimate Fighter до значимых мероприятий на pay-per-view и борьбы за заветный пояс, а там и до включения в зал славы недалеко. Побеждая, боец будет расти в уровне и получать очки опыта, которые можно пустить и на улучшение характеристик, и на покупку новых ударов и приемов. Так можно сформировать собственный стиль и подстраивать его под своих соперников.

Огорчает лишь то, что соперники, как правило, откровенно хилые, частенько не выдерживающие и одного раунда. И вроде бы глупостью ИИ чаще всего не отличается — старается уходить от ударов, ставить блоки, а получив серьезные повреждения, переводит бой в партер, — но проигрывает почему-то стремительно и внезапно. Только приближаясь к самой вершине, вы столкнетесь с серьезными противниками. Зато уж они дух из дерзкого новичка могут вышибить на раз, тут и станет видно, кто из зала не вылезал, а кто тренировки прогуливал!

Если хотите освоить игру в совершенстве — добро пожаловать в режим испытаний.

В режиме карьеры с вами будут постоянно связываться звезды UFC, чтобы подбодрить и дать парочку советов (порой ценных). А перед боями частенько показывают эффектные нарезки, посвященные карьерам именитых бойцов или знаковым событиям.

Впрочем, одиночный режим всего лишь тренировка перед выходом на сетевую арену. Вот уж где обитают действительно сильные бойцы, способные устроить вашим способностям подлинную проверку. И если в режиме карьеры можно без проблем набить внушительный рекорд без поражений, то здесь на каждый стрик найдется свой Брок Леснар. ■



Режим обучения дает только базовые навыки.

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?

V EA Sports весьма неожиданно получился отличный симулятор смешанных единоборств, почти ничем не уступающий эталонному творению Yuke's и THQ. Сложная и многогранная механика, отличная картинка и внушительная подборка бойцов — все необходимое у игры уже есть, остается только держать марку!

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

ЖАНР
Онлайновая ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
NCsoft
РАЗРАБОТЧИК
Carbine Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WildStar-online.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: 2 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

WILDSTAR

Данил Калюпа

Безумная звезда

Carbine Studios с самого начала намеревались взять за основу своей игры обыкновеннейшие ММО-механики и заставить их работать иначе — как они сами говорят, «to make it WildStar». Если подземелья, то долговечные и невероятно сложные; если ремесла, то едва ли не с полным контролем над производством; если приключения, то такие, чтобы в них всегда находилось что-то новое. **WildStar** перекраивает по-своему почти все, хотя на самом деле остается верной канонам. Это еще один онлайновый парк развлечений — хороший, современный, но до боли знакомый.

ТАЙНЫ ОЧЕРЕДНОЙ ПЛАНЕТЫ

В WildStar все вертится вокруг планеты Нексус, открытие которой вызвало сильный ажиотаж. Межгалактическая империя Доминион тут же заявила на нее свои права, которые не замедлили оспорить Изгнанники — худо-бедно организованное сборище беженцев, бандитов и наемников со всех уголков галактики. Всех их когда-то прогнали с родных планет, поэтому Изгнанники горят желанием отбить у тиранов Нексус и сделать его своим новым домом.

Нексус полон секретов, которые могут стать ключом к невероятной силе, — и это еще одна причина, по которой Изгнанники и Доминион сцепились друг с другом. Большая часть тайн скрыта в наследии эльданов — очередной сверхразвитой расы, загадочным образом исчезнувшей с лица планеты. Постепенно всплывают новые подробности на этот счет, и история плотно интригует вплоть до старшей игры (так тут называют высокоуровневый контент).

Правда, когда дело доходит до бытовых поручений, которыми приходится заниматься на протяжении почти половины пути, WildStar порой сдает обороты. Там все, как правило, тупо и прямолинейно, в духе: «Я так хочу изучить Нексус! Выдери у вон тех крокозябр десяток гланд мне на опыты». За редкими исключениями, квесты совершенно заурядные, и первые пятнадцать уровней, когда большинство развлечений недоступно, приходится преодолевать через силу.

Хотя нередко у WildStar проявляется редчайшее для ММО-RPG свойство — она умеет устраивать неожиданные ситуации. Однажды мы нашли пещеру, где происходило чаепитие в традициях кэрролловской Алисы, а как-то раз на месте разработанной жилы титана появился гигантский червяк, убив которого мы обнаружили под ним богатейшую шахту и знатно поживились.

Иногда WildStar вынуждает вспомнить, как играть в платформеры.

Испытания (задания на время, которые выдаются буквально на бегу, спонтанно) тоже весьма оживляют обстановку. Вдруг начинает тикать таймер, и герой с азартом бежит к какимнибудь грибам-батутам, чтобы собрать витающую в воздухе магическую энергию. Пусть хороший результат не гарантирует достойную награду, ведь многое зависит от случая, но хорошие эмоции обеспечены: успею, не успею, повезет, не повезет?

ИЗ КОЖИ ВОН ЗАБАВЫ РАДИ

Почти всеми умениями и атаками в WildStar приходится целиться, поэтому сражения здесь напоминают схватки в слэшерах или перестрелки в аркадных боевиках — в зависимости от класса. При таком раскладе навык игрока решает в WildStar намного больше, чем цифры в табличке параметров. Даже гибель танка посреди боя не обязательно приговор для всей группы — соратники вполне могут добить злодеев, своевременно избегая их атак и метко проводя свои.

Но к успехам не дают привыкнуть, боссы и даже рядовые монстры мигом сбивают спесь уже в

На карте Halls of the Bloodsworn умение толково сражаться все же важнее тактических трюков, но без разумного позиционирования шансы на победу значительно снижаются.

В Warplot на свою сторону можно приманить босса, предварительно купив или выбив с соответствующего монстра жетон на его призыв. Боссы очень сильны и легко могут закрепить успех либо обернуть течение битвы в вашу пользу.

первых подземельях. Например, элементаля Аэтроса из логова Когтя Бури (Stormtalon's Lair) мы впервые осилили где-то с седьмой попытки. То наша команда не успевала поочередно оглушить призванных приспешников, то пыталась понять, как разогнать разбушевавшиеся вихри, то нам пришлось убеждать танка, что целитель не эпилептик и с руками у него все в порядке. В омут здесь погружают немедленно и с головой, чтобы закалка прошла как можно скорее. Если не хочется, подземелья вполне можно игнорировать, но, если на высших уровнях вы намерены идти в двадцати- и сорокаместные рейды, лучше не стоит. Те два рейда, которые уже есть в игре, неподготовленных изгоняют в момент.

Если же не хочется кромешного хардкора, почти всегда находятся альтернативные дела. Например, приключения, командные сценарии, идейно похожие на подземелья, но гораздо более открытые и нелинейные. Условия игры радикально меняются в каждом: скажем, в одном предлагают сыграть в MOBA-образную войнушку с ботами, в другом — провести караван через череду испытаний. Приключения несложные, но интересные, причем каждое стоит освоить по нескольку раз — почти всегда их получается пройти по-разному.

РАЗИ БЫСТРО, РАЗИ МЕТКО

PvP в WildStar цветет прежде всего благодаря боевой системе. Нужно постоянно двигаться, скакать, стрелять, уворачиваться — иначе изрешетят, изрежут, подожгут и порубят. Дуэли и мелкие стычки радуют выверенностью и наглядностью, но в крупных побоищах, несмотря на все попытки разработчиков сделать маневры легко считываемыми, творится неперевариваемая кучамала. Почти всегда побеждает та сторона, в чьем арсенале больше умений, выводящих из строя и поражающих массово. Но умная команда всегда может оставить оппонентов с носом с помощью грамотного маневрирования и контроля карты.

К примеру, в храме Валатики (Walatiki Temple) для победы надо доставить на свою базу пять масок. Их можно красть с базы противников или из центра карты. Схватка всегда начинается с грызни за центральную маску, но дальше вариантов множество. Можно воспользоваться сбалансированной схемой 1-8-1: один обороняет союзный тотем, один пытается стянуть маску с вражеской базы, а остальные идут в центр. Можно всей толпой завалиться в центр и попытаться наскоро задавить числом. Или пустить в середину карты танков, чтобы те потянули время, а прочие сосредоточатся на краже и защите.

Разумеется, от случайно подобранных товарищей добиться необходимой слаженности бывает непросто, но куда проблематичнее, что чуть ли не в каждом матче спотыкаешься о халявщиков, столбом стоящих в AFK. Система борьбы с недобросовестными гладиаторами здесь пока далека от совершенства.

В соревновательном режиме Warplot такие проблемы ощущаются менее остро — прежде всего из-за масштабов. В этом режиме воюют две команды по сорок человек, они стремятся уничтожить вражеские генераторы или обнулить энергетический фонд противника, убивая героев и разваливая сооружения.

Возможность побыть военным архитектором, наверное, самое любопытное в Warplot. На своей базе можно возводить постройки — лаборатории, башни, бункеры, дающие общие боевые бонусы, телепортаторы, печи, обжигающие вторженцев, и прочее. Можно даже поселить у себя босса одного из подземелий, чтобы застать атакующих врасплох. Однако заниматься строительством вправе только лидер и уполномоченные члены боевой группы — своеобразного клана, формируемого исключительно ради участия в Warplot.

Проблема Warplot в том, что это сугубо соревновательный режим — с борьбой за рейтинг, сезонами и наградами для самых способных бойцов. Даже если вы надумаете сыграть в Warplot ради удовольствия, будьте готовы столкнуться с серьезно настроенным отрядом, хорошо подготовленным и знакомым с метаигрой, — такие мигом выбьют из вас всю праздность. К тому же для Warplot не предусмотрено никакого тренировочного режима, чтобы освоиться с правилами и отполировать навыки, и за ошибки приходится платить очками рейтинга. Для обычных PvP-карт помимо состязательного режима есть и обычный, но в Warplot — только Ranked.

МНИМАЯ РАЗВИЛКА

Пути — это та механика, которая должна была четко разграничить игроков по интересам. Эдакие «хобби», выбираемые при создании персонажа. Исследователи осваивают местность, ученые изучают историю и биосферу Нексуса, солдаты воюют в увеличенном объеме, поселенцы строят полезные агрегаты и всячески трудятся на благо общества. По сути, каждый путь просто открывает гору специфических заданий («пойти туда» и «найти то» для исследователей, «откопать се» для ученых и так далее), но на деле они ненамного интереснее обычных квестов.

Позднее появляется разграничение обязанностей на глобальных «общих квестах», правда, это тоже не то чтобы меняет картину. Хорошо, одни тычутся носом в одни активные точки, другие — в другие... и что дальше? И в этом WildStar вся. Современная боевка, новые системы вроде приключений и путей — все это очень здорово, однако ни на секунду не меняет того, зачем вы здесь.

А вы пришли за тем же, за чем и десять, и пятнадцать лет назад. Целевая аудитория WildStar —те, кому хочется больше **World of Warcraft**, притом что сама WoW уже утомила до одури, а ценна новинка прежде всего тем, что в ней уже сейчас навалом контента. На Нексусе есть чем заняться, и по большей части заниматься этим интересно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

WildStar — это один гигантский парк развлечений для игроков старой закалки. Несмотря на множество отличных находок, она остается верной основам, и это одновременно ее главная сила и главная слабость. Такой вполне могла бы быть World of Warcraft, выйди она сегодня.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆	8
ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆	8
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★☆☆	8

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

Александр Пушкарь

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE — NEW 'N' TASTY

Супергерой на один чих

Жанр
Платформер, приключение
Издатель
Oddworld Inhabitants
Разработчик
Just Add Water
Мультиплеер
Нет
Платформа
PS3, PS4, PS Vita
Сайт игры
oddworld.com

В 1997 году диски с **Oddworld: Abe's Oddysee** передавались друг другу с пылающими ушами и смущенным хихиканьем. И обсуждать игру в школе на переменках было очень неловко — вдруг услышит кто? Как потом объяснить завучу, что «мудокон» — это не про него и вообще не ругательство, а представитель инопланетной расы, к которой принадлежит главный герой игры.

Так мы и не выяснили, откуда разработчики взяли такое название, — то ли это просто ничего не значащий для американского уха набор звуков, то ли среди них нашелся кто-то из наших, причем со специфическим чувством юмора. Зато про Oddworld услыхали даже те, кто играми не интересовался.

И вот теперь мудоконы опять на слуху. Мода на ремейки докатилась и до приключений Эйба, спасающего братьев от злых глюкконов (тоже, кстати, наводит на мысли). **Oddworld: Abe's Oddysee — New 'n' Tasty** — это ровно та же игра 1997 года выпуска, тщательно перенесенная на современный трехмерный движок. Как **Black Mesa**, например.

Oddworld — не то платформер, не то квест (думать и прыгать приходится примерно поровну) про мудокона Эйба, который работал себе на фабрике по производству еды и горя не знал. Пока в один не очень прекрасный день не проведал, что его и его многочисленных собратьев собираются использовать в качестве сырья для новой линейки продуктов — «мудоконов на палочке». Тут-то он и замыслил побег и полностью отдался на волю игрока.

С фабрики мало сбежать самому — по пути неплохо бы спасти как можно больше других мудоконов. А для этого их нужно вести чуть ли не под ручку, командуя, когда стоять, а когда двигаться, не позволяя драться друг с другом под действием озлобляющего газа, разряжая все ловушки и ликвидируя стражников. Мудоконы — они ж почти как лемминги, на пути к цели препятствий не замечают. Зато все в точности повторяют за лидером, двигаясь за ним чуть ли не след в след.

Сам же Эйб умеет не только бегать и прыгать, но и красться, метать гранаты, общаться с собратьями, при необходимости — бить их или разгонять в стороны облачками миазмов, крутить вентили и использовать прочие окружающие объекты, а самое главное — вторгаться в разум других существ.

Вот, казалось бы, мощнейшее умение: в чем проблема пробиться через полчища вооруженной охраны, если можно вселиться в одного из них и всех перестрелять? Но увы, если враг почует, что его разум захватывают, он тут же бросится искать агрессора, а найдя — мигом пристрелит. К тому же околдованный охранник не умеет всего, что не положено по уставу, да и далеко уйти не получится. Каждую локацию приходится проходить по-своему, изучая умения и поведение тех, кто в ней обитает. Кого удастся заманить на мины или в силовое поле, кого — стравить друг с другом, а кого лучше вообще не трогать и прокрасться мимо на цыпочках.

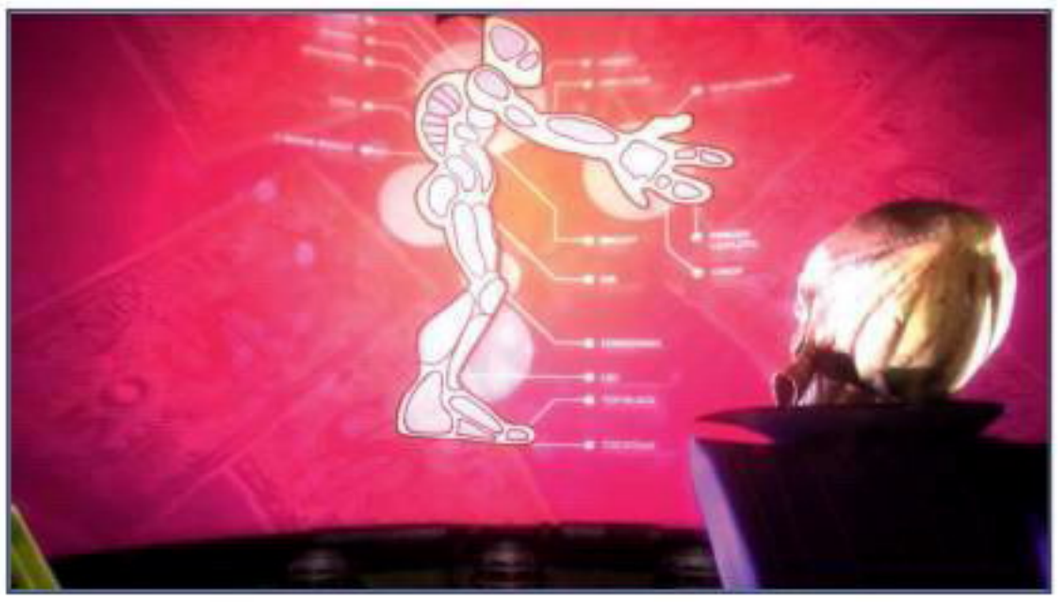
Впрочем, те, кто играл в оригинал, все это и так наверняка помнят. А не игравшие уже могут наверстать упущенное на PlayStation 4, а чуть позже — и на всех прочих платформах, включая PC.

Изменений в геймплее минимум. Самое заметное — появление уровней сложности (на легком Эйб перестанет дохнуть от каждой травмы), быстрых сохранений (на PS4 достаточно нажать на сенсорную панель) и чуть поменявшееся управление. Теперь для перехода с шага на бег нужно не зажимать курок, а просто сильнее наклонять стик. Что, заметим, куда менее удобно и вызывает немало расстройства в местах, где надо аккуратно прыгать через пропасти или лавировать среди мин.

Раньше уровни представляли собой набор отдельных экранов с подзагрузками, а сейчас мир игры стал цельным, камера позволяет себе немного отклоняться в стороны, разрешая его рассмотреть. На детали разработчики не поскупились, и, внимательно изучая обстановку, можно разглядеть немало подробностей быта «странного мира». В промежутках появились новые пространства с новыми мудоконами, которых можно спасти, — теперь их 299, на двести больше, чем в оригинале.

■ ■ ■

А что до графики, то она ровно такая же, как в кинематографичных заставках оригинала. С визуальным стилем обошлись очень-очень бережно, превратив символизировавшие персонажей отрендеренные спрайты в трехмерные модели, почти не отличающиеся от тех, что рисовало в 1997 году наше воображение. ■



Вот это называется голяшка. Глюкконы рассматривают схему разделки мудокона и демонически хохочут. Ничего, Эйб за ними еще вернется.

Эйб завладевает разумом охранника-слига. В следующее мгновение тот сам шагнет в мясорубку. Позже, кстати, на таких трюках построят еще одну игру — Messiah.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

New 'n' Tasty устраняет главное препятствие, мешавшее знакомству со «странным миром» мудоконов, — устаревшие технологии. Зато геймплей с тех самых пор не устарел ни капельки. Более того, редкая современная игра может похвастаться столь же продуманными уровнями. Раньше трава была зеленее, а игры лучше, говорите? Да, наверное, это даже местами правдиво.

ГЕЙМПЛЕЙ: 10
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Арсений Волков

THE WALKING DEAD: S.2 EP.4 — AMID THE RUINS

Взрослые и дети

Жанр
Приключение
Издатель/разработчик
Telltale Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, Xbox 360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2, 3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Маленькая девочка в силу не самых приятных обстоятельств экстерном сдает экзамен на взрослость: на наших глазах становится чуть ли не лидером группы выживших, спасает, поддерживает, осуждает их. Принимает решения, от которых зависят все остальные. Но как ей поступать, какой моральный выбор совершить, стоит ли ей думать об остальных или рисковать остальными, да и собственной жизнью ради одного человека в силу сиюминутной жалости? Нужно ли сохранять эмоции, чувства или лучше полностью спрятать их в глубине ощетинившейся души, подчинившись инстинкту самосохранения? Нет, не нужно эмоций и жалости — настоятельно говорят маленькой девочке взрослые «учителя».

Это была главная мысль и главная идея третьего эпизода **The Walking Dead: Season Two**. И она же получает дальнейшее развитие в четвертом, символично названном **«Среди руин»** (**Amid the Ruins**).

Симпатичная, но достаточно жесткая и даже жестокая девушка Джейн дебютировала в предыдущей серии, а в четвертой уже играет одну из главных ролей — пусть и эпизодически. Именно она в долгих разговорах с Клементиной берет на себя роль очередного такого «учителя», который призывает отринуть эмоции и чувства ради того, чтобы просто выжить. Джейн считает себя сильной, да и остальные с ней не спорят: девушка всегда знает, что делать, действует решительно и эффективно.

Но за этой якобы силой и безжалостностью она скрывает собственную слабость. Или, вернее, поставим вопрос так: бросить близкого человека на смерть, чтобы самой выжить, — это сила или слабость? При этом спасти дорогого шансов мало, но они все-таки есть.

В душеспасительных разговорах с Джейн проходит чуть ли не половина эпизода, и в итоге мы сами решаем, осуждать ее или нет, понять, простить или презирать. А главное, дать ли ей шанс исправить собственное прошлое, очистив совесть. В игре будет похожая ситуация, когда мы решаем, стоит ли рисковать жизнью Джейн, чтобы спасти человека в ситуации, когда шанс на успех крайне невелик. Интересно, что большинство игроков решили — нет, не стоит. Так нужно ли тогда осуждать ее? Чего уж точно нет в The Walking Dead, так это простых ответов и черно-белой морали.

Как по-прежнему нет и особого влияния наших решений на развитие истории. В Amid the Ruins даже по меркам The Walking Dead необычайно много ситуаций, когда от нас вроде бы зависит что-то важное по сюжету, но в итоге сценарий все равно развивается так, как изначально задумали сценаристы, меняются лишь какие-то детали или порядок сцен. Но мы уже привыкли к тому, что выбор игрока у **Telltale Games** выполняет роль не корректора истории, а этакой лакмусовой бумажки, внутреннего морального барометра, определяющего, какой вы человек на самом деле. И в этом смысле четвертый эпизод дает массу пищи для размышлений — авторы постоянно ставят игрока в ситуации, когда мучительно не хватает десяти секунд на принятие единственно правильного для вас решения.

К тому, что в The Walking Dead много шокирующих сцен, мы тоже привыкли, но все равно каждый раз это бьет молотом по голове и всякий раз сценаристы умудряются удивить. В Amid the Ruins вновь на первый план вышла запретная тема маленьких детей и их родителей. Лично пристрелить девятилетнего зараженного мальчика на этот раз нам не предлагают. Зато история материнства одной из героинь, красной линией проходящая через весь эпизод, в финале получает такое развитие, что натурально мурашки бегут по коже.

■ ■ ■

Да и вообще финал четвертого эпизода получился настолько интригующим и катастрофическим, что вообще не понятно, как Клементина выживет и за кого мы будем играть в финальном, пятом. Не случайно переводится он както слишком зловеще — «Назад дороги нет». Хочется верить, что героиня второго сезона не повторит судьбу героя первого. Хотя какое там — студия анонсировала третий сезон **The Walking Dead.** ■

Без «плохих русских» здесь, к сожалению, тоже не обошлось.

Кенни как-то особенно не везет. С другой стороны, он единственный, кто вместе с Клем выжил из героев первого сезона.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная порция слез, крови, шока и непростых моральных дилемм. Драматичность второго сезона The Walking Dead развивается по нарастающей, и, кажется, в финале нас ждет потрясение.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

8.5

ОТЛИЧНО

Арсений Волков

WAYWARD MANOR

В Стране кошмаров

Жанр
Головоломка, приключение
Издатель
Moonshark, Inc.
Разработчик
The Odd Gentlemen
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, Mac
Сайт игры
whohauntsneil.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Англичанин Нил Гейман любит писать про смерть, призраков, нечисть, магию, паранормальные явления и прочие кошмары. По его книгам и сценариям снимали «Звездную пыль» с Мишель Пфайффер и Робертом Де Ниро, а также знаменитую «Каролину в Стране кошмаров». Сейчас готовится к выпуску телесериал по, пожалуй, самому знаменитому роману Геймана — «Американские боги». Недавно Нил решил попробовать себя в видеоиграх — и придумал **Wayward Manor**. Но вот то, что и она обернется кошмаром, он вряд ли предполагал.

Концепция **Wayward Manor** напоминает этакую игровую вариацию «Кентервильского привидения». Мы берем на себя роль призрака, который хочет выжить нежелательных обитателей из своего старинного особняка, причем сам дом ему в этом активно помогает. Понять эту парочку можно: новые жильцы выглядят и ведут себя малосимпатично. Глава семейства налегает на алкоголь, его супруга все время примеряет новые платья, двое их детей-близнецов злоупотребляют сладким. Дедушка, неравнодушный к охоте, пребывает в маразме, но это не мешает ему палить из арбалета куда попало. Есть еще истеричная служанка и случайный грабитель. И все вместе они периодически издеваются над сироткой по имени Полли.

Вся игра разбита на уровни-комнаты, в каждой из которых нам нужно максимально напугать нежелательных жильцов и заставить их в ужасе покинуть помещение. Методы доведения до истерики и заикания схожи с теми, что предпочитал сэр Симон в «Кентервильском привидении», — неожиданно хлопаем дверьми и ставнями под завывание ветра, роняем на голову или под ноги посуду и бутылки, заставляем разные предметы, например стол, неожиданно двигаться или издавать зловещий скрип.

А еще можно взорвать статую в то время, когда ее чистит уборщица. Или выпустить крыс, чтобы они путались под ногами или громко пищали, попав в ловушку с сыром, — это, как вы догадываетесь, доводит некоторых дамочек до полуобморочного состояния. Только в отличие от новеллы Оскара Уайльда здесь все это реально работает, а мерзкие людишки не издеваются над призраком.

Зато сами авторы издеваются над игроками. Во-первых, **Wayward Manor** получилась невероятно глючной и кривой — здесь то и дело не срабатывают скрипты, а модели персонажей периодически накладываются друг на друга. Но главная проблема — однообразие и примитивность самих игровых ситуаций. Всю дорогу мы фактически будем делать одно и то же: хлопать дверьми и ставнями, метать бутылки в головы и направлять крыс под ноги. Более интересные и забавные ситуации (когда, например, дедуля палит из арбалета или нам нужно грамотно поворачивать статуи воина с щитом) встречаются слишком редко, чтобы как-то повлиять на общее, достаточно унылое впечатление. По задумке, мы должны были решать разнообразные интересные головоломки, но в итоге все, по сути, сводится к простенькой, растянутой на всю игру аркаде.

■ ■ ■

Wayward Manor — типичный пример того, как оригинальную идею губит бестолковая реализация. Здесь есть стильное оформление, колоритные персонажи и фирменная атмосфера паранормальных историй от Нила Геймана. Но сам игровой процесс и техническая составляющая настолько кошмарны, что хочется пожелать известному писателю и сценаристу только одного: либо больше никогда не заниматься играми, либо в следующий раз сотрудничать с более талантливыми разработчиками. ■

Так обычно призраки и проводят свое свободное время.

Если вдруг возникнут затруднения, горгульи дадут подсказку.

Сюжетные ролики между миссиями озвучил сам Нил Гейман.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересно задуманный, стильно оформленный, но ужасно реализованный пазл про призраков от автора «Каролины в Стране кошмаров»

ГЕЙМПЛЕЙ: 3
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

4.5

ПЛОХО

Мария Дорофеева

TERRIAN SAGA: KR-17

Робототехника в стиле ретро

Жанр
Платформер
Издатель
Digital Tribe
Разработчик
Wonderfling
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
wonderfling.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Трогательная тяга возвращать великовозрастных оболтусов в прошлое не беспокоит только ленивого: в магазины возвращается Dr. Pepper, жвачки Love is и напитки Zuko. Группы, развалившиеся в конце 1990-х, триумфально возвращаются. Выросло поколение людей, детство которых прошло за Sega Genesis и SNES. В **Wonderfling** решили, что время ловить момент и делать 2D-платформер под ретро. Эта идея, кажется, уже давно овладела разумами инди-разработчиков, иначе не объяснить избыток игр вроде **Shovel Knight** или **Rogue Legacy**.

Авторы же **Terrian Saga** задумали странное — выпускать игру эпизодами. В плане повествования история больше всего напоминает фантазии усатых любителей фантастики в клетчатых рубашках, но подается ситуация не без самоиронии, как в **Far Cry: Blood Dragon**. Две соседствующие системы, Terrius и Cyrinus, не поладили друг с другом и развязали конфликт. Первые не хотят отдавать планету вторым, в дело идут армии роботов-убийц. Потерпевшая сторона несет серьезные потери, и захватчикам противостоит один-единственный дрон — KR-17.

Дальше начинается привычный сценарий: бот под нашим управлением хватает лазер, пускает в ход разнокалиберные пушки, закладывает мины и умеренно управляет болтливой ракетой J1M (оружие тратит запас энергии нашего механического героя, так что перезарядиться получается не всегда). В ситуации, когда противников неприлично много, а ты один, это особенно обидно: киберкролики-ракетчики, крошечные пугливые дроны, флегматичные зеленые пришельцы и крабы-бомбардиры так и норовят развинтить KR-17 на запчасти. В конце каждого пройденного этапа к желающим открутить кое-что от дрона присоединяется босс, во много раз превосходящий в размерах и силе, — знакомая любому поклоннику платформеров история.

Все это мелочи, их можно найти буквально в каждой ретро-игре. Что действительно заслуживает внимания, так это графическое и звуковое оформление. В Terrian Saga и то, и другое на высоте. Графика, как и у всякой 32-битной игры с PS one или Sega Saturn, яркая, красочная и приятная глазу; подбадривающая электронная музыка отлично дополняет картинку и совсем не назойлива. Еще один важный момент: в Terrian Saga показательный дизайн уровней, они тщательно продуманы и в меру запутаны. Игра допускает некоторую степень свободы, тут поощряются исследования секретных локаций, хотя со временем упорное изучение всех закутков начинает немного напрягать. По мере освобождения планеты от клешней крабов-бомбардиров пункты сохранения встречаются все реже, а вот ваша миссия все чаще требует безупречной реакции и отточенных навыков управления роботом. Некоторые моменты наверняка доведут до исступления неопытного игрока, особенно когда он будет проходить один и тот же отрезок в пятнадцатый раз. Проблемы если и возникнут, то скорее по нерасторопности; со стороны Terrian Saga все предельно честно: страдай, если не умеешь нажимать на кнопки.

К сожалению, даже такая приятная и отшлифованная до мелочей игра может подвести в самый неподходящий момент. Вполне возможно, что вы встретитесь с ошибкой переполнения памяти, в результате которой со следующей загрузкой обнаружите, что вашего сохранения нет. Проблема разработчикам известна, и в ближайшее время баг, по их заверениям, будет исправлен.

■ ■ ■

В целом Terrian Saga: KR-17 оставляет приятное впечатление. Возвращение во времена, когда часами сидели на колючем ковре за приставкой у пузатого телевизора и шуршали фантиками от жвачки, — это всегда забавно и немножко трогательно. К слову, Wonderfling заявили, что все части Terrian Saga будут разножанровыми. Будем наблюдать, куда заведет фантазия разработчиков, а тем временем можно отлично развлечься за похождениями KR-17. ■

Плохо, когда ты робот, а не дракон.

Краб-циклоп рассержен, но не представляет серьезной угрозы для KR-17.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Бодрый платформер про роботов и ретро. Вы уже наверняка играли в десять других, но вот этот — хороший.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Подготовил Дмитрий Ежов и Светлана Нелипа

ТРИ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

WALKING WAR ROBOTS

Платформа: iOS **Цена:** бесплатно **Рейтинг:** ■■■■■

Двенадцать роботов на поле боя, пять контрольных точек, десять минут сражения. В ангаре — восемь доступных мехов (экипировкой друг от друга они отличаются не меньше, чем именами; неподалеку от довольно компактного Vityaz стоит механический гризли на двух ногах и с приятным именем Natasha) и двенадцать видов оружия. Одна локация.

На момент написания этого текста с головой уйти в шутер от создателей «Домовят» (стабильно в топ-10 на «Одноклассниках»!) при всем желании было сложно. Игра находится на ранней стадии развития и пока одинаково далека как от классики вроде MechWarrior (не тот размах, а про вселенную авторы предлагают почитать у них на сайте — игра без лишних объяснений кидает вас в бой), так и от успешных онлайновых боевиков (контента хватает в лучшем случае на несколько вечеров, дальше становится скучновато). Разработчики обещают вскорости добавить в игру все необходимое — но уже сейчас ясно, что у WWR есть все шансы стать, без малого, мобильным аналогом компьютерных «Танков».

Дело, разумеется, в самих роботах. Тут довольно очевидная общая механика: с разных концов карты команды идут навстречу друг другу, чтобы одержать победу одним из двух способов: разнести всех врагов шквальным огнем или занять особые маяки. Да и управление нехитрое: слева — виртуальный стик, справа — кнопка огня; свайпами можно вращать камеру.

Игра при этом умело разыгрывает сильную военную драму про прямоходящих мехов. Роботы агрессивно атакуют самых наглых противников в лоб, героически прикрывают товарищей при помощи ракет, прячутся от града пуль за жилыми домами, но ближе к концу часто лишаются всех бортовых орудий, начинают еле шевелить массивными ногами и, пыхтя черным дымом, падают на землю.

Чтобы отсрочить этот страшный момент, игроки обвешивают своих любимцев пушками, и покупки здесь — отдельное удовольствие, сущая радость технофетишиста. При этом стоит помнить, что чем мощнее оружие, тем более высокий уровень требуется, чтобы его приобрести, а еще что тратить деньги лучше аккуратнее. Если умеренное количество серебра легко заработать, активно участвуя в битвах, то необходимое для ускорения процесса улучшений золото выдают строго тем, кто сумел по итогам сражения занять одно из трех призовых мест. Без, самое малое, недельной боевой практики осуществить это бывает сложно — уже сейчас в игре хватает профессионалов, ловко обращающихся с железными махинами любых типов.

И золото, и серебро, конечно, никто не запрещает получить за реальные деньги. Скажем, 14 000 единиц золота, коих в теории хватит на долгое беззаботное существование, стоят здесь чуть больше трех тысяч рублей. Сильно соблазняться не стоит по той причине, что сами по себе улучшения ничего не гарантируют: бойца с порядком увеличенной скоростью запросто уничтожит тот, кто перемещается на порядок медленнее, но уже научился выбирать на огромной локации тактически выгодные позиции. Безусловна здесь разве что роль оружия топовой категории. Возможность разбить противника с нескольких прицельных выстрелов — фактически шаг к победе.

Даже несколько минут в WWR производят значительное впечатление, но повторимся: пока назначить себя странным поклонником мешает незавершенность игры. В техническом плане все уже пристойно. Никаких тормозов и зависаний, шустрый подбор игроков, внятный интерфейс. Попробовав поиграть прямо сейчас, вы вряд ли разочаруетесь. Но в конечном счете все будет зависеть именно от объема контента, в частности — количества роботов и любопытных образцов в их арсенале. Разработчики это, кажется, отлично понимают.

80 DAYS

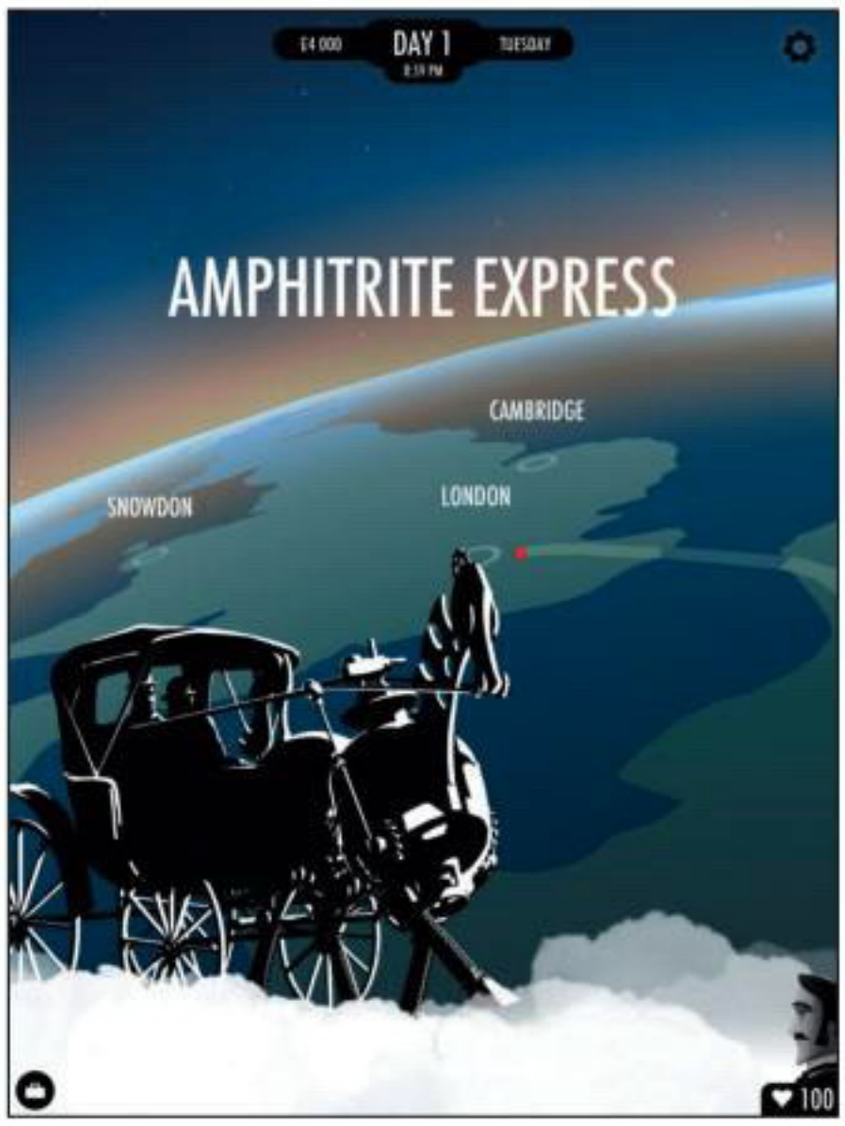
■ **Платформа:** *iOS* ■ **Цена:** *169 р.* ■ **Рейтинг:** ■■■■■

Интерактивная версия романа Жюля Верна «Вокруг света за 80 дней». Здесь мы сами определяем маршрут героев (доступны больше сотни городов в разных странах) и выбираем варианты ответа в диалогах, сочиняя новое, альтернативное, приключение. Лучше всего вариативность игры подчеркивает мультиплеер, где видно, как путешествуют другие игроки, — найти здесь две похожие истории почти невозможно.

Плюсы формата настолько очевидны, что говорить о неприличном обращении с классикой совсем не хочется. При этом консерваторы, несомненно, будут довольны: игра обращается к литературной форме и напоминает текстовый квест (гневные жалобы русских игроков на отсутствие локализации уже всколыхнули AppStore). Героем выступает Паспарту, верный камердинер богача Филеаса Фогга, а отправляемся мы, конечно, из Лондона.

В остальном перед нами открытый океан возможностей. Важно лишь своевременно двигаться по глобусу, поспевая за графиком (ограничение в 80 дней как-никак!) и следить за параметрами, вроде количества денег на счету и уровня здоровья хозяина. В качестве бонуса есть шанс посетить стимпанк-версию предреволюционной России.

На работу над книгой Верн потратил чуть больше года. 80 Days позволяет переписывать роман как угодно, сколько угодно и за существенно меньшее время.



RUNNING SHADOW

■ **Платформа:** *Android* ■ **Цена:** *бесплатно* ■ **Рейтинг:** ■■■■■

Крупное обновление позволило всплыть среди «новинок» Google Play игре, что появилась на прилавках еще весной. Правда, мы о ней еще не писали, так что заодно и повод подоспел. «Бегущая тень» — классический раннер в исполнении отечественной Game Insight, внезапно украсившийся ролевыми элементами и приключенческим сюжетом.

Наш герой — тип весьма аморальный и вообще вор по роду деятельности. Но очередная кража резко изменила его судьбу: тиснутая у зловещих культистов волшебная перчатка подарила воришке сверхспособности, и теперь только он может помешать мерзавцам погубить весь мир. А для этого ему придется бегать. Очень много бегать.

Бегать нам предстоит в самых разных, но одинаково красивых местах — тут есть средневековые дворцы, темные подземелья, улицы и даже крыши города. Управление предельно простое — помимо маневрирования, мы можем нырять под опасные препятствия или перепрыгивать их. С врагами мы справляемся, нанося удары в верном направлении. Прохождение сюжетных уровней открывает экипировку, оружие и трюки, помогающие справиться со сложными препятствиями и особо опасными противниками.

Важно понимать, что совершенствование героя — вещь недешевая. Чтобы разблокировать очередной забег, приходится довольно долго копить деньги и кристаллы на побочных поручениях или вложить реальные деньги. Выжить здесь можно и забесплатно, но сами понимаете, что с деньгами оно проще.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

АНОНС

ГИГАНТСКИЙ ЭКШЕН

Gigantic — новая игра от создателя StarCraft

В наше время имена разработчиков значат куда больше, чем имена студий или громкие бренды. И у нового бесплатного экшена **Gigantic** есть кем похвастать. Над игрой работает сам Джеймс Финни, ведущий дизайнер и соавтор вселенной StarCraft, ведущий дизайнер Guild Wars, один из разработчиков Diablo. Кто-то скажет: «Да когда это было, старичок наверняка уже сдулся и растерял все навыки». Может, и так, только совсем недавно Финни на все той же должности главного геймдизайнера выпустил **State of Decay** — весьма толковый проект, не без недостатков, но есть мнение, что именно благодаря таланту Финни игра из непонятно чего превратилась в один из главных сюрпризов года. По крайней мере, большая часть восторгов относилась именно к области геймдизайна.

С Gigantic тоже не все так просто. Если невнимательно прочитать описание и не смотреть скриншоты, может показаться, что речь идет об очередной MOBA: куча героев со спецспособностями в двух командах по пять человек сражаются на одной арене. Но по части геймплея это чистый экшен: вид от третьего лица, бег, прыжки, уклонение от атак, ближние атаки и стрельба.

Также как и в MOBA, команде надо уничтожить объект врага, только это не скучная база, которая стоит на месте и ничего не делает, а большой, очень большой, а порой даже и очень-очень-очень большой монстр размером с пятиэтажный дом. Гигант. Собственно, именно благодаря им и появилось название игры. Вражеский гигант не дожидается, пока вы к нему придете и попытаетесь убить. Вместо этого он сам ходит по карте, затевает драки с вашим гигантом и пытается убить вас, причем порой чертовски эффективно.

Разработкой Gigantic занимается инди-студия **Motiga**. На слово «инди» можно не обращать внимания, благо денег у них достаточно. Сразу три издателя вложили в этот проект $20 млн, и не факт, что бюджет ограничивается этими деньгами. Штат студии превышает 60 человек. За два года они создали альфа-версию игры и уже принимают заявки на участие. Релиз намечен на будущий год.

Графика и анимация сделаны на высшем уровне. Полигонов, может, и маловато, но это скрывается стилизацией «под мультик», да и вообще дизайн игры очень симпатичный.

ОБНОВЛЕНИЕ

НОВЫЙ ЗВЕЗДНЫЙ КОНФЛИКТ

Star Conflict отправляется по стопам EVE Online?

Российский космический экшен **Star Conflict** от екатеринбургской студии **StarGem Inc** находится в состоянии открытого бета-теста уже третий год, и будем говорить откровенно — все это время он не пользовался чрезмерной популярностью. Любителей космических симуляторов привлекает романтика космоса, путешествие среди звезд и открытие новых планет, торговля инопланетными диковинками и сражения со злобными пиратами. Обычная сессионка под их требования никак не подходила. «Эх, вот если бы сделали космическую песочницу, как в **EVE Online**!» — вздыхали игроки и уходили восвояси, ругаться с разработчиками **X3 Rebirth** и послушать очередную байку от Криса Робертса.

А разработчики слушали, слушали… И решили: а почему бы и нет? Как раз начался бум на космические симуляторы, **Star Citizen** на одних обещаниях поднял почти 50 млн долларов, да еще Брабен возвращается с **Elite: Dangerous**, а пресса носит на руках разработчиков **No Man's Sky**. И вот создатели Star Conflict наконец-таки решились включиться в модный тренд и выпустили новый режим, превращающий игру в космическую песочницу по образу и подобию EVE Online.

Конечно, сами разработчики про EVE не говорят ни слова, но судите сами: открытый космос, поделенный на сектора, связанные между собой звездными вратами. Три фракции контролируют часть секторов, обеспечивая там относительный порядок. За пределами фракционных территорий лежат свободные сектора, где нет правил и законов, зато есть злые игроки, готовые поглядеть, что у вас внутри. Пилоты могут собираться в корпорации, воевать за территории и даже строить гигантские корабли, которые в EVE Online называются «кэпиталами», а тут — дредноутами. Прямо дежавю, да? Ну что же, если схема проверена временем и работает, нет смысла ее менять, студия и так взяла на себя огромные риски, взявшись за столь глобальные изменения в игре.

Кстати, интересна схема обеспечения безопасности во фракционных секторах: вместо нереалистичной бессмертной суперполиции, как в EVE, наши разработчики придумали весьма изящную систему «станционной защиты». По запросу корабля космическая станция обеспечивает вас непробиваемым щитом. Стрелять через него вы не можете, но и на вас никто не нападет. По желанию можно отказаться от защиты станции и стрелять в тех, у кого такой защиты тоже нет, — на свой страх и риск, конечно, ибо полиция тут тоже есть, пусть и не всесильная.

К сожалению, беглое знакомство с закрытой бета-версией «Вторжения» заметно убавило в нас оптимизма. Открытые просторы бескрайнего космоса на поверку оказались не такими уж бескрайними и открытыми. Контента катастрофически мало, а учитывая, что на корабле первого уровня пускают только в самые безопасные сектора, — поначалу может показаться, что контента нет вовсе. Секторов всего несколько десятков (в EVE семь тысяч звездных систем!), но что хуже — они просто миниатюрные, 20-30 километров в диаметре.

Доступ к «Вторжению» получить несложно — как за деньги, так и на халяву (раздачи ключей идут регулярно). Только предупредим, что особо торопиться туда не стоит. Жизни в секторах почти нет, да и в целом в открытом мире Star Conflict заняться пока особо нечем. Это общая болезнь такого рода игр: EVE в начале своего пути тоже была совершенно пустая, главным занятием в ней было сверление лазером астероидов на предмет добычи полезных ископаемых. Жанр специфический, над игрой работает небольшая команда, а задача перед ними стоит та еще — создание целой вселенной! Но контент, впрочем, дело наживное, гораздо важнее, что Star Conflict взяла верное направление развития и теперь у разработчиков есть шанс сделать все как надо.

В Star Conflict есть красивая графика, приятное управление и неплохая коллекция кораблей. И хотя пока ей нечем похвастать, с появлением «Вторжения» у игры появились отличные перспективы.

Продажи **DayZ** еще весной перевалили за два миллиона, игра по-прежнему держится в топе продаж Steam, а штат студии достиг 160 человек. Очередным крупным обновлением станет смена движка: игра будет поддерживать DirectX 10 и 11, продвинутые тени и динамическое освещение, что позволит попрощаться со светящими сквозь стены фонариками. Среди интересных вещей, над которыми ведутся работы, стоит отметить систему строительства баррикад, — разработчики говорят, что вдохновляются в этом деле примером **The Dead Linger**.

В **Path of Exile** выходит экспаншен Forsaken Masters, и опять коварные разработчики не добавили новый сюжетный акт, хотя с выхода прошлого прошел уже почти год! А ведь все надеялись, что благодаря успеху игры студия начнет выпускать свежие акты почаще. Ну что же, может, сделают подарок к Новому году, а пока игроки изучают нововведения: личные убежища, семь новых NPC с квестами, долгожданные дейлики, небольшие послабления к хардкорнейшей системе крафта, а также новые навыки, заклинания и прочие приятные мелочи.

Студия **Digital Extremes** и ее сетевой шутер **Warframe** могут сменить хозяев в самое ближайшее время: издательство **Perfect World** и продуктовая компания **Sumpo** решили на пару взять перспективного разработчика под свой контроль. Фанаты Warframe устроили скандал и даже начали собирать подписи под призывом отменить сделку. Против Sumpo они ничего не имеют (компания торгует куриными ножками и никому зла не желает), а вот политика Perfect World по части монетизации собственных игр заставляет опасаться за будущее любимой игры.

АНОНС

ТОКСИЧНЫЙ ОЛДСКУЛ

Toxikk: путешествие в 1999 год

Мода на игры «старой школы» растет: подростки, игравшие в **Doom** и **Quake**, выросли и превратились в солидных мужчин с большими кошельками, готовых заплатить за то, чтобы кто-то поиграл на их чувстве ностальгии по старым добрым временам. Специально для них студия **Reakktor** приготовила стопроцентно олдскульный шутер **Toxikk**, который проще всего будет описать как помесь **Unreal Tournament**, **Quake 3: Arena** и **Tribes**.

Разработчики всерьез гордятся тем, что выкинули в корзину весь опыт, накопленный игровой индустрией за последние 15 лет. Представьте себе игру из мира, в котором никто не слышал о **Call of Duty**, free-to-play, укрытиях и восстанавливающемся здоровье! Также в Toxikk нет ни классов, ни прокачки, зато есть двойные прыжки с помощью ракетницы, мутаторы и девять образцов классического оружия — каждое с двумя режимами ведения огня, разумеется.

Впрочем, на Toxikk явно оказали влияние и те игры, которым еще не стукнуло 15 лет: кроме стандартных битв на небольших локациях, будет режим сражений с применением техники на больших картах, очень напоминающий аналогичный режим из UT2004. Хотя прошлый проект Reakktor Studios, космосимулятор **Black Prophecy**, вышел неудачным, надеемся, что с Toxikk им повезет больше. Современной игровой индустрии полезно оглядываться иногда назад, вспоминая шедевры прошлых лет. У них до сих пор есть чему поучиться.

В Toxikk все солдаты находятся в равных условиях. Ни классов, ни прокачки, только личные навыки, хорошая мышка, куча опыта и толика везения. Бета-тест стартует в конце этого года.

РЕЛИЗ

TERA В РОССИИ

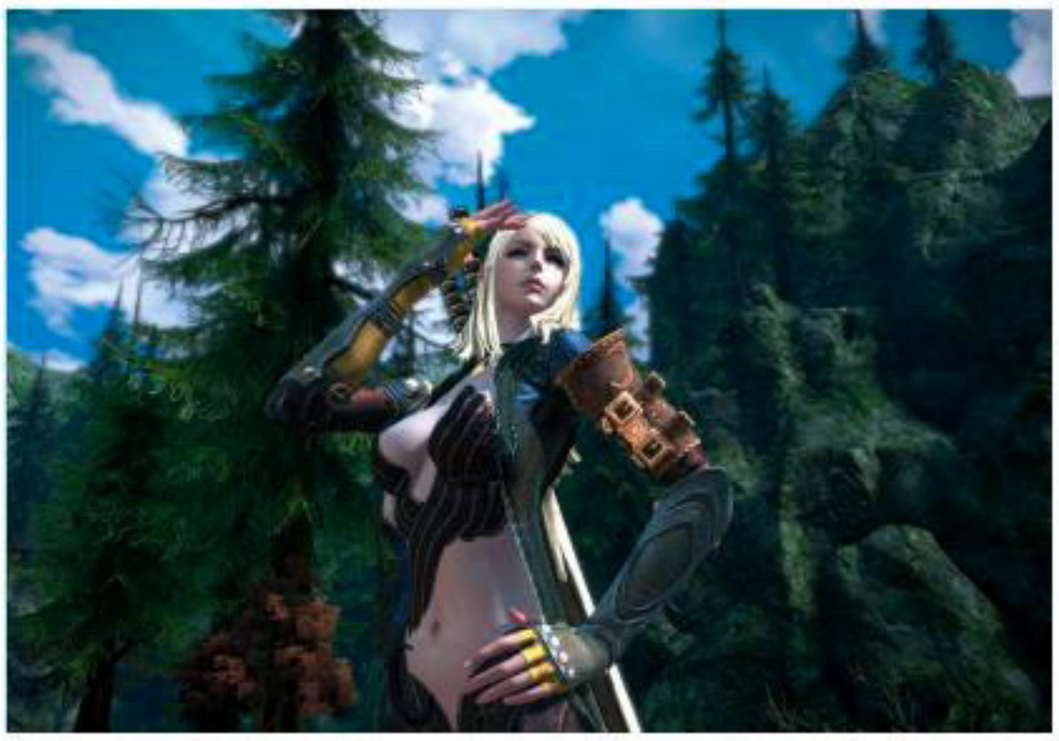
Самая красивая MMORPG скоро на русском

Фэнтезийная **MMO TERA** готовится к открытию российских серверов. И как раз вовремя, потому что это явный непорядок — игра (как мы узнали из предыдущей новости) занимает третье место в мире по доходам от подписки, получает доход порядка четверти миллиарда долларов, и при всем при этом в России о ней практически ничего не слышали. Тем не менее наши фанаты успешно обходили блокировки IP и осваивали зарубежные системы оплаты, благо игра того стоила.

Одних привлекало свободное PvP и звание «наследника Lineage 2», других — графика и атмосфера, третьих — откровенный дизайн, за который игра получила рейтинг «17+» (для пуританской Европы даже пришлось делать отдельную «цензурную» версию на «12+»). Серьезных любителей ММО радовала также грамотная схема монетизации.

Основу ассортимента магазина составляет «косметика» — петы-помощники для сбора лута, костюмы, новые скины на оружие, экзотические маунты и прочие вещи, не влияющие на игровой баланс. Поэтому никаких опасений быть не должно: насильно копейки из кармана никто не тянет. Так или иначе, победу над монстром или в PvP будут решать прямые руки и уверенное владение скиллом.

Российская TERA снимает все ограничения. Никакой европейской цензуры — будет и кровища, и няшные элинки, никакой европейской казуальщины и ослабленных монстров (хотя разработчики уверяют, что сейчас на всех серверах уровень хардкора одинаков), никаких заоблачных пингов. Игра основывается на исходной корейской версии, с выпуском обновлений обещают не затягивать. К слову, количество обновлений за последний год очень радует. Разработчики обещают все увеличивать обороты и не сбавлять темп!



TERA с самого начала приковала к себе пристальное внимание шикарной графикой и откровенными нарядами. К счастью, до российской версии цензура не добралась. На картинке, кстати, очень скромный наряд, потому что нескромные мы стесняемся показывать…

ИНТЕРЕСНОСТИ

ТОР-10 ИГР С ПОДПИСКОЙ

Очередная десятка чемпионов от SuperData

В начале этого года аналитическая компания **SuperData** порадовала нас списком из десяти самых прибыльных игр с микроплатежами. А теперь аналитики компании подготовили второй чарт, в котором отметили десяток игр с самым большим количеством подписчиков. Данные за 2013 год — что поделать, компании скрывают свои доходы как могут, так что статистика всегда появляется с запозданием. Новый список включает много имен из первого чарта, благо большинство MMO совмещает подписку и добровольные платежи.

1. **World of Warcraft** — $1,041 млрд
2. **Lineage** — $253 млн
3. **TERA Online** — $236 млн
4. **Star Wars: The Old Republic** — $165 млн
5. **The Lord of the Rings Online** — $104 млн
6. **EVE Online** — $93 млн
7. **Aion** — $88 млн
8. **Blade & Soul** — $65 млн
9. **Lineage 2** — $45 млн
10. **RIFT** — $36 млн

Как видим, на первом месте по-прежнему восседает World of Warcraft. С учетом китайских серверов он набрал $1,041 млрд, и это только на подписке, так что не забудьте прибавить $213 млн, вырученных в игровом магазине. Сразу следом нас ждет первый сюрприз: пусть и с огромным отрывом от лидера, но вполне уверенно второе место занимает древний как хвост мамонта Lineage, собравший $253 млн. Да, это самый первый Lineage, а не более известный у нас Lineage 2, который идет только на девятом месте. Азиаты до сих пор играют в игру 1998 года и не жалуются. За ним еще один парадокс — бесплатная (местами) TERA Online не засветилась в списке лучших игр с микроплатежами, зато попала в топ игр с подпиской. И, наконец, Star Wars: The Old Republic звезд с неба не хватает, но деньги приносит — $165 млн за подписку и $139 млн из игрового магазина. Итого триста миллионов!

В целом количество людей, готовых оплачивать подписку, продолжает сокращаться — в 2010 году их было 30,6 миллиона, а теперь только 23,4 миллиона. Сложившуюся ситуацию наглядно иллюстрирует выход очередной платной MMO The Elder Scrolls Online. Несмотря на громкое имя и пиар, она привлекла на старте 772 тысячи подписчиков — неплохо, конечно, но в два раза меньше, чем собрала в свое время Star Wars: The Old Republic. Рост микроплатежей не компенсирует индустрии потери от падения количества подписок, так что неудивительно, что разработчики так активно набросились на консоли, где еще остается неосвоенная и весьма платежеспособная аудитория.

В наше время модно беспокоиться за здоровье World of Warcraft, только стоит учесть: сколько эта игра потеряла подписчиков, столько остальные за всю свою жизнь еще не набрали.

Frogdice анонсировала пошаговую MMORPG **Stash**, духовного наследника текстовой RPG **Threshold**, которую студия создала 18 лет назад и до сих пор поддерживает в живом состоянии. Игра бюджетная и с куцей графикой (если не сравнивать с предшественником), зато имеется большой игровой мир с сотнями локаций и прочная геймплейная основа, которая порадует любителей классических RPG. Frogdice успешно профинансировала и выпустила с помощью Kickstarter два своих проекта, Stash должен стать третьим, хотя, если учесть, что до релиза осталось всего полгода, студия сможет завершить игру и без помощи игроков.

Компания **Vostok Games** начала открытый бета-тест шутера **Survarium**. В будущем обещают добавить PvE с квестами и большой картой для исследований, но пока игроки ограничены сессионным PvP-режимом на небольших локациях. Сразу предупредим, что начало ОБТ в данном случае не говорит о высокой степени готовности игры, — по общепринятым меркам, это скорее поздняя альфа или ранняя бета, а потому рекомендуется к ознакомлению только наиболее морально устойчивым фанатам «сталкеровской» атмосферы.

Родион Ильин

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Второго августа в штаб-квартиру Wargaming доставили большой именинный торт с шестнадцатью свечами — праздновался день рождения интернациональной компании, основанной некогда четырьмя энтузиастами. О нас, игроках, конечно, тоже не забыли. На протяжении двух недель в игре был открыт праздничный ангар, куда разработчики вкатили японский легкий танк второго уровня Type 97 Te-Ke. Опробовать его в деле мог любой, кто в этот период запускал игру.

Мы тоже присоединяемся к поздравлениям и теплым словам в адрес людей, создавших две (а скоро будет уже три) замечательные игры, и желаем, чтобы творческий запал никогда не отсыревал, полет фантазии проходил над облаками, а разработка новых проектов шла на всех парах!

Именинный торт Wargaming выглядел примерно так.

БОЛЬШОЕ МАЛЕНЬКОЕ ОБНОВЛЕНИЕ

Но это было не единственное знаменательное событие за минувшие полтора месяца. В разгар лета поспело обновление 9.2 для World of Tanks. Разработчики скромно утверждают, что оно отнюдь не самое глобальное за всю историю существования игры, но при этом лихо меняют знакомые боевые тактики. Изменились параметры многих популярных танков и архитектура шести карт, а кроме того, что особенно важно, появился новый режим «Укрепрайоны»!

В этом режиме клан может обзавестись собственной базой — она приносит игровой опыт и кредиты. Создается укрепрайон бесплатно, но решение уполномочен принимать только командир клана. Далее на карте выбирается направление (тропинка, вдоль которой будет построено здание) и закладывается фундамент первого сооружения.

В зависимости от типа строения клан начнет получать разные полезности: одни накапливают опыт, другие влияют на доходность боев и так далее. На возведение потребуются промресурсы — внутренняя валюта режима. Купить их за реальные деньги невозможно, придется добывать во время «вылазок».

Это особый тип боев, где сражаются только кланы. Есть три уровня дивизионов, и чем выше уровень — тем больше промресурсов получит команда после боя. Обиженным не уйдет никто, даже проигравшая сторона заработает свою горстку промресурсов, просто меньше, чем победители. И здесь, как и на поле брани, свою роль играет количество людей в клане — оно влияет на выдачу разрешений под застройку. Надумали расширяться и осваивать новые направления? Набирайте людей.

Укрепрайон не связан с «Глобальной картой». Вся выстроенная инфраструктура служит исключительно на благо клана.

Из числа других изменений особого внимания заслуживает перебалансировка немецкого танка VK45.02, которому ощутимо усилили броню. Еще разработчики поработали над «американцем» M46 Patton, сделав стрельбу в движении и при повороте башни более точной и удобной. Чуточку усилили машины AMX 50B, T-44, FV4202, увеличив им скорость перезарядки и улучшив сведение. Также немного улучшили немецкую линейку средних танков Leopard и советскую линейку ПТ-САУ до «Объекта 263». А вот британской ПТ-САУ FV215b, напротив, сократили бронепробитие во имя общего баланса.

Опробовать обновленную технику можно на возвращенной в игру карте «Священная долина». Большинство изменений коснулось ее гористой части — там появилась закрытая область, окруженная скалами. Залезть повыше и перестрелять с верхотуры вражеские танки отныне нельзя. На центральной горе разработчики возвели храм в восточном стиле, а в низине добавили новых укрытий.

Главное изменение на карте «Утес» — новая дорога со второй линии к центру карты. Больше не нужно мучительно карабкаться вверх через завалы из камней! «Песчаная река» изменилась не сильно, лишь слегка выросли дюны возле деревни да круче стали горы. На «Скрытой деревне» дизайнеры уровней перестроили храм, а за городом появилось ущелье. Там танки могут помериться силами, не опасаясь артиллерии.

Ландшафт карты «Эль-Халлуф» изменился кардинально — от гористой части местности до заводи. Самое главное, что разработчики убрали так называемую «полку», с которой особо хитрые бойцы простреливали большую область.

Однако самые значительные изменения произошли на «Прохоровке», которая теперь известна как «Огненная дуга». Тихий летний день в средней полосе России обернулся пепелищем на закате — впечатляющее зрелище. К слову, исходная «Прохоровка» представлена в игре по-прежнему.

МИРНОЕ «ПОЛЕ БОЯ»

С 12 по 13 июля было замечено скопление военной техники в Волоколамском районе Московской области. Второй год подряд там проходит военно-исторический фестиваль «Поле боя», куда в этот раз съехалось более семнадцати тысяч человек. Компания Wargaming выступила генеральным партнером мероприятия.

В тот день на «Поле боя» было очень жарко. Бронетехника поднимала клубы пыли, что, на удивление, только объединяло. «Кхе-кхе, пыле боя», — шутили участники и гости фестиваля.

На «Поле боя — 2014» появились двадцать с лишком моделей тяжелой техники и вооружения времен Второй мировой: советские танки Т-26, Т-34/76, Т-34/85, немецкий PzKpfw V Ausf. G «Пантера». Некоторые образцы даже показали себя в действии. Так, например, Т-35А и немецкое штурмовое орудие StuH 42 Ausf дали залп, а в небе пролетели самолеты Як-18 и У-2.

В масштабных праздничных реконструкциях военных операций участвовало около двух тысяч энтузиастов из девяноста военно-исторических клубов России, Беларуси, Украины и Израиля. Первая батальная сцена была посвящена контрудару под Сольцами (14-18 июля 1941 года), в результате которого советские войска на 40 километров отбросили немецкую армию от Ленинграда.

Во второй постановке реконструкторы представили эпизод из белорусской наступательной операции «Багратион» (23 июня — 29 августа 1944 года). В ходе этого обширного наступления Красная армия освободила Беларусь, Восточную Польшу и часть Прибалтики и почти полностью разгромила немецкую группу армий «Центр». Вермахту был тогда нанесен тяжелейший удар.

Неподалеку работали интерактивные музейные площадки, демонстрирующие военный быт сороковых годов. По соседству со зрительскими трибунами организаторы разбили лагерь с окопами, землянками, палатками, полевыми госпиталями и даже хозяйством с козочкой и свинкой. Работала «школа молодого бойца»: мальчики стреляли из станкового пулемета максим и ручного РПД-44, а девочки в медицинских халатах учились ассистировать военным врачам и делать перевязки.

Игровая зона World of Tanks стала местом притяжения молодежи. Шатры Wargaming за два дня посетило более двух с половиной тысяч человек. Ну а завершился фестиваль выступлением группы «Любэ».

Конечно, не обошлось без самых разных любопытных внутриигровых акций. Так, например, в World of Warplanes разработчики открыли сезон охоты на *красного сокола* — неуловимого аса пилотирования. За его голову команда охотников получала неплохое вознаграждение. А в честь семидесятилетия освобождения Бреста и Львова в игре ввели существенные скидки на премиумные самолеты и особые боевые задачи.

Ну а мы тем временем объявили масштабный конкурс «Танки грязи не боятся». В следующий раз, когда будете покорять дороги или бездорожье на персональной технике (автомобиле, мотоцикле, скутере, велосипеде... да хоть на роликовых коньках!), не забудьте сфотографироваться, а потом прислать ваше фото к нам в редакцию. Подробнее об акции читайте на сайте. ■

ИНТЕРВЬЮ С РАЙАНОМ ПЕЙТОНОМ

БЕСЕДОВАЛ: ЯН КУЗОВЛЕВ

ВСЕ ЕЩЕ В ЭТОЙ СФЕРЕ МОЖНО ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ

Руководитель студии Camouflaj делает игру про тоталитарное будущее, а сам в прошлом чем только не занимался — работал охранником, доставлял автозапчасти, участвовал в создании Metal Gear Solid 4 и Halo 4. Мы побеседовали с Райаном про игровую журналистику, боязнь аэропортов и Большую Маму.

Вы писали для разных изданий про видеоигры. Тяжело было начинать?

Дело было еще в институте, тогда я писал рецензии на игры вроде **Metroid Prime**, **Eternal Darkness** и **Halo: Combat Evolved** в одну школьную газету. Потом я окончил институт и уехал в Японию преподавать английский. Поначалу я испытывал культурный шок — скорее всего, потому, что жил в небольшой рыбацкой деревне. Закрепиться в чужой стране было нелегко, но у меня все-таки получилось.

Я отправил пробные тексты в журнал XBN, и редакция назначила меня иностранным корреспондентом. Не звезды с неба, но мне самому было интересно писать о специфике продвижения **Microsoft** в Японии.

Мне нравилось работать журналистом, но мне всегда казалось, что это лишь первый шаг на пути к моей мечте: я хотел делать игры сам. Какое-то время я внештатно переводил тексты для японских игр, но такое занятие давалось мне с трудом — здорово, что смог в конечном счете устроиться в **Konami**.

Больше всего я горжусь текстом о своеобразном японском проекте от Microsoft — **Phantom Dust**, разработкой которого занимался Юкио Футацуги. Я вложил немало усилий в то, чтобы передать всю суть игры западному читателю. Общался с Футацуги напрямую и к составлению рецензии подошел со всей ответственностью. Еще я каждый месяц писал колонку в журнал Famitsu. За текст платили около $50, но оно стоило того, — я рад, что редакция ежемесячно публиковала мои тексты.

Расскажите о том, как вы устроились в Kojima Productions. Говорят, что с этим связана какая-то любопытная история.

Игру Пейтон запускал на Kickstarter и делает ее в эпизодическом формате.

Работать в Konami геймдизайнером получилось не сразу, зато над ключевым проектом.

Halo 4 — еще одна важная игра, к которой приложил руку наш собеседник.

О истории в 343 Industries Райан предпочитает не рассказывать.

Работа в Konami досталась мне довольно необычным путем. Во время **Electronic Entertainment Expo** в 2005 году мне довелось брать интервью у Хидэо, и тогда я сдружился с его переводчиком Аки Сайто. Вышло так, что Кодзима услышал, как мы с Аки беседуем на японском, и предложил устроиться на должность международного корреспондента в **Kojima Productions**. Позже меня пригласили на несколько собеседований в токийском офисе компании. Говорили, что на эту вакансию претендует большое количество кандидатов и меня на эту должность не возьмут. Тогда я вернулся в Америку и начал там искать работу. Купил автомобиль, решил надолго осесть. Через несколько недель мне пришло письмо от Konami — оказалось, что мне отказали по ошибке и что именно я прошел собеседование. После недолгих колебаний я продал машину, собрал вещи и вернулся в Токио ради новой должности в Konami. К работе я приступил как раз перед **Tokyo Game Show 2005**, на котором впервые показали трейлер **Metal Gear Solid 4**.

Я уже давно понял, что хочу разрабатывать игры, но раньше пробовал себя и в других сферах. Какое-то время работал охранником, продюсером на радио и курьером доставки автомобильных запчастей. Думаю, мог бы стать неплохим писателем, сценаристом или режиссером, но, по правде говоря, успеха в создании игр я добился потому, что в этой сфере все еще можно экспериментировать. Я бы вряд ли смог внести что-то новое в кино или литературу.

В Konami сначала пришлось заниматься локализацией и вести переписку с европейскими и американскими офисами. Я всегда с радостью принимал новые обязанности и чуть ли не жил в офисе. Тогда мне было 25 лет, и о лучшей судьбе я даже не мечтал. Прорывом для меня стал шанс поработать над игровым дизайном **Metal Gear Solid: Portable Ops**. Благодаря этому опыту я в конечном счете и сыграл далеко не последнюю роль в создании Metal Gear Solid 4.

Я не адаптировал четвертую часть для иностранного рынка, хотя мы действительно старались учитывать опыт западных игр. В первую очередь я требовал, чтобы в MGS было удобно играть. У прошлых проектов были жуткие проблемы с управлением, и в новой игре таких неприятностей удалось избежать. Приятно видеть, что команда не стала на этом останавливаться и продолжила дальше оптимизировать систему управления в **Ground Zeroes**.

Какие-то фанаты строили теории о том, что под моим влиянием сюжет Metal Gear Solid 4 стал более «западным», но в творческий процесс Мураты и Хидэо я никак не вмешивался. Вопросы возникали только в тех случаях, когда мы расходились во мнениях по некоторым историческим фигурам или событиям. Я изначально стремился к тому, чтобы сохранить японский взгляд на мир, свойственный этой серии. К примеру, Еве дали новое прозвище, Big Mama, и я настаивал на том, чтобы ее такой и оставили. Западным игрокам имя может показаться нелепым, но я уверен, что оно полностью соответствует общему духу Metal Gear Solid.

Сотрудничать с Кодзимой было приятно. В нем меня подкупало то, что он полон амбиций и по мелочам не разменивается. Он всегда предъявляет высокие требования к подчиненным, что, как мне кажется, и помогло серии добиться такого успеха. Песни Дэвида Боуи определенно оказали некоторое влияние. Во многих моментах Metal Gear Solid прослеживаются ссылки на творчество Боуи, Стэнли Кубрика и Joy Division. Надо сказать, меня часто спрашивают о том, насколько комфортно работать с Кодзимой, — вопрос, конечно, интересный, но вместе с ним над игрой работает целая команда. Без обид, но Metal Gear все-таки не проект одного человека.

Запуск Metal Gear Solid 4 стал, пожалуй, самым безумным моментом в моей жизни. Получить сертификат и без того было трудно, а я еще и начал заниматься подготовкой стартового трейлера, документального фильма на Blu-ray, и все проходило из рук вон плохо. Надеюсь, что мне

В République мы не управляем героиней напрямую.

Мы контролируем электронную систему безопасности — например, можем намеренно запереть охранника.

больше никогда не придется с таким столкнуться. Со съемкой этого видео постоянно возникали какие-то проблемы, включая один случай, когда мы чуть ли не потеряли весь отснятый материал в аэропорту Ванкувера. Закончилось все благополучно, но за всю свою жизнь такого стресса я еще не испытывал.

Позже вы начали работать в 343 Industries — как вы отнеслись к переменам? Трудно было привыкнуть к новому месту?

Не уверен, что получится рассказать про Microsoft. У меня сложилось впечатление, что за три проведенных там года я выполнил столько работы, сколько многие из нас за всю свою жизнь не проделали. По новой версии Halo было видно, что мы трудились не покладая рук, но вспоминать о ней я не люблю. Мне хотелось внести в игру кардинальные изменения, но в те времена мне просто не хватало влияния — мало какие мои идеи пришлись руководству по нраву. Я был слишком молод и зелен, чтобы справиться с таким крупным проектом.

Вообще работать в больших студиях тяжело. Я очень уставал в Konami, но я с благодарностью вспоминаю те времена. Многие из моих бывших коллег стали моими близкими друзьями, и мне до сих пор жаль, что я больше не работаю с ними плечом к плечу. Я по ним правда очень скучаю и, даже отвечая на этот вопрос, немного расстроился. Был бы рад видеться с ними чаще.

Какими принципами управления вы руководствуетесь уже в своей студии и с чем пришлось столкнуться во время разработки République?

В Camouflaj я стараюсь воспроизвести ту дружную атмосферу, которая была в Konami. Стремлюсь к тому, чтобы все сотрудники Camouflaj находились примерно на одном уровне, поэтому не разбрасываюсь повышениями и высокими званиями. Опыт показывает, что нет ничего лучше, чем собрать команду талантливых, добрых, открытых и честных людей, действительно готовых работать в атмосфере взаимного уважения.

У работы с небольшой командой есть свои побочные эффекты. Во время планирования République мы попросту не могли уделить должное внимание мелким деталям, несмотря на это игра получилась масштабной и амбициозной. Ну а наша команда хороша такой, какая она есть, — проект ведь был довольно сложный, и я горжусь проделанной работой. Хотелось бы верить, что в будущем Camouflaj станет крупной студией, — люблю масштабные проекты. Надеюсь, что однажды мне снова придется координировать команду в 200 человек!

Что же до принципов в геймдизайне, то я думаю, многое зависит от качества и полноты впечатлений. Мне откровенно скучно, когда я сажусь за экселевские таблицы, хотя всегда хотелось заняться стратегией в реальном времени, — такие проекты невероятно сложно реализовать. Боюсь, погрязну в море проблем с механикой, математикой и балансировкой.

Вместо формул и цифр лучше сосредоточиться на самом важном — историях. Именно им я хотел бы посвятить свою карьеру. Меня больше интересует, соответствует ли игровая механика сюжету и подходит ли все общему замыслу, теме игры. Это самая интересная стадия разработки — приходится проявлять себя в разных качествах, что как нельзя лучше соответствует моему стилю работы. Мне нравится бродить по офису и индивидуально обсуждать все моменты с каждым сотрудником.

Работа в геймдеве приносит огромное удовольствие, хотя в этой сфере развиваться очень тяжело и все редко идет так, как изначально задумывалось. Стараюсь переживать все проблемы стоически и привык к тому, что успех приходит редко.

И наблюдаем за девушкой через разные видеокамеры, почти как в Watch_Dogs.

Я, как и многие другие разработчики, могу расстроиться и опустить руки, но остаюсь оптимистом. Мне кажется, что непростые ситуации закаляют характер. Геймдев представлял бы для меня очень грустное зрелище, если бы я не старался оставаться на жизнерадостной волне.

Для того чтобы выпустить Rе́publique, нам пришлось отказаться от множества интересных идей и заданий, из которых можно сделать несколько полноценных игр. С каждым новым эпизодом мы добавляем новые детали, чему я несказанно рад.

У меня была масса задумок, которые так и не вошли в последний эпизод Rе́publique. Из раза в раз пытаюсь продвинуть одну небольшую фичу, несмотря на то, что от нее все время приходится отказываться. Но я по-прежнему надеюсь, что однажды ей дадут зеленый свет. Сцена, в которой героиню раз за разом заключают под стражу, показалась мне немного скучноватой, поэтому можно записать около десяти вариантов диалогов девушки с другим героем, чтобы с каждой неудачей игрок узнавал о персонажах что-то новое. Так мы могли бы не только развлечь игрока, но и раскрыть действующих лиц с другой стороны. Мне очень нравятся такие мелочи, а вот студии, к сожалению, приходится расставлять приоритеты.

Еще мне кажется, что важнее всего постоянно удивлять человека по ту сторону экрана. Иногда мы получаем жалобы, что Rе́publique выбивает игрока из зоны комфорта. Я не знаю, что на это ответить, ведь именно на такой эффект мы и рассчитывали. Мы стремились к тому, чтобы игроки сами стали центральными персонажами. Идея состояла в том, чтобы героиня ломала четвертую стену и могла напрямую связываться с игроком, таким образом он чувствовал бы себя причастным. Вот и основной замысел Rе́publique. Многим игра понравилась именно благодаря этой идее, но всегда остаются недовольные критики.

В общем и целом игру приняли куда более радушно, чем я надеялся. К критике я отношусь серьезно. Если игроки на что-то слишком часто жалуются, то мы записываем их мнение на двери студии — и каждый сотрудник, уходящий домой с работы, видит эту надпись. Мне важно, чтобы в нашей компании работники становились лучше и как люди, и как разработчики. Критика для нас важна. Впрочем, не ко всем отзывам я отношусь одинаково, я вношу изменения в будущие игры только в тех случаях, когда критика действительно продумана. Если же отзыв написан посредственно, то и реагировать на него я не стану. Нет смысла распыляться понапрасну.

Назовите игру прошлого года, которая понравилась больше всего. Какие проекты, по вашему мнению, смогли серьезно повлиять на индустрию?

Я без ума от **The Last of Us**. Можно сейчас бесконечно расписывать, насколько она классная, но за меня это уже давно сделали более красноречивые и талантливые товарищи. Честно говоря, в прошлом году я почти не притрагивался к видеоиграм, потому что делал свою. В 2014-м ничего не изменилось: Camouflaj работает над новыми эпизодами, а я, как фанат **Dark Souls**, успел поиграть во вторую часть только десять часов.

Большинство моих любимых игр, как мне кажется, стали большим шагом вперед для всей индустрии: **Metal Gear Solid 3**, Dark Souls, **Killer 7**, **Shadow of the Colossus**, **Company of Heroes**, **BioShock**, **Journey**, **Heavy Rain**, **Blade Runner**. Есть множество причин, почему мне нравятся эти игры, но больше всего я ценю в них сюжет. Я готов играть во что угодно, лишь бы история была хорошей. Вот моя слабость.

Думаю, что игры станут куда более разнообразными, а их создатели не будут руководствоваться ожиданиями публики. Индустрия очень быстро меняется, и не похоже, что ее развитие в ближайшем будущем замедлится. Взять, к примеру, безумную популярность и внезапное исчезновение **Zynga**. Поразительно, насколько большое влияние на индустрию оказывают интернет, глобализация и новые технологии.

Меня очень обнадеживает развитие стриминговых сервисов. Игры станут еще доступнее. Еще мне нравится, что таким образом удастся пресечь пиратство, ведь для многих полюбившихся нам жанров оно стало вполне реальной угрозой. ■

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЧЕМ ЖИВУТ РАЗРАБОТЧИКИ F2P-ИГР

InnoGames

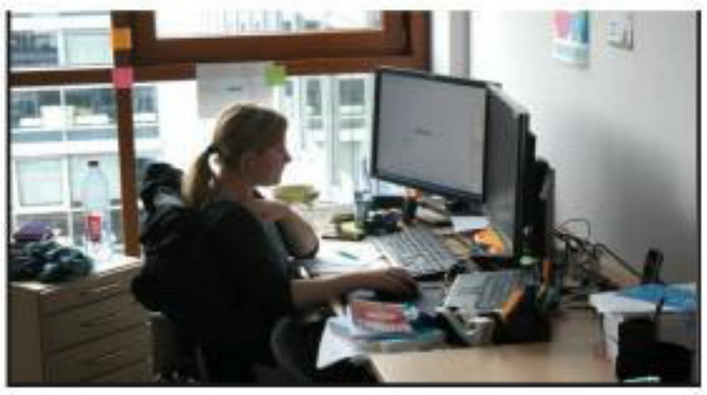
Попав в офис **InnoGames**, невольно ощущаешь себя в машине времени — переговорные комнаты и рабочие места у немцев стилизованы под разные популярные игры, вроде **Morrowind** или **The Lost Vikings**. *«Совещание в аду, не опаздывайте»*, — наверняка говорит руководитель, собирая сотрудников на адски серьезную планерку в кабинете, где со стены на разработчиков зловеще смотрит Диабло.

В InnoGames делают условно-бесплатные игры и, в отличие от Zynga, неплохо себя чувствуют. Немецкой **Tribal Wars** уже десять лет, а пользователи и не думают бросать развитие виртуальных городов. Сейчас компания активно разрабатывает и портирует игры на планшеты и совсем недавно анонсировала стратегию **Rising Generals**.

Мы поговорили с исполнительным директором InnoGames **Хендриком Клиндвортом** о free-to-play играх, продюсировании и необходимости делать механики прозрачными.

«Игра должна быть прозрачной»

Хендрик Клиндворт, *исполнительный директор InnoGames.*



Как вообще появилась Inno-Games? Насколько нам известно, вы же почти в гараже начинали работать.

Ну, не в гараже, но офиса у нас не было, программировали мы из дома, втроем. Продолжалось это около трех лет, снимать отдельное помещение мы смогли только потом. Начинали мы в небольшом городе на севере Германии.

Стало понятно, что делать игры — это уже далеко не хобби и нужно работать усерднее. В какой-то момент пришло озарение, сейчас или никогда, уходим из университета и начинаем заниматься серьезными делами. Хотя первым важным шагом было подобрать название, а потом заняться несколькими проектами сразу.

Дальше нам пришлось перенести офис в Гамбург. Туда намного охотнее едут специалисты из других стран. В какой-нибудь небольшой немецкий город отправляться на работу бессмысленно.

На другие места мы и не смотрели даже, Гамбург был ближе и удобнее всего для переезда. У нас сейчас есть несколько других офисов, например в Южной Корее и Бразилии, но в них в основном работает поддержка и комьюнити-менеджеры. Все разработчики сосредоточены здесь, в Германии.

После того как переехали, события развивались по стандартному сценарию: нашли инвесторов, InnoGames продолжила расти. Думаю, это самое главное — компания должна развиваться, расширять свое влияние. Сейчас мы экспериментируем с мобильными платформами, игры там быстро набирают популярность, но не забываем и о поддержке браузерных проектов.

Рано или поздно мы начнем осваивать новые жанры, делать не только стратегии. Шаг за шагом наращивать количество пользователей и охватывать все новую аудиторию. Чего пока точно не собираемся делать, так это игры на консолях — для начала неплохо бы придумать что-нибудь выдающееся на мобильниках.

Каким образом вы расширяете InnoGames и ведете несколько проектов? Нанимаете несколько отдельных команд, у которых вы фактически выступаете издателем, или у вас есть основной коллектив разработчиков, которые тянут на себе все игры?

Единственная практика, которую мы применяли, и она показала себя успешно, что в InnoGames целиком интегрировались другие команды и уже никуда не уходили. Проблема в том, что если мы будем поддерживать самостоятельных разработчиков, то у нас не будет должного контроля и поручиться за качество, за правильную поддержку просто не получится. В конечном итоге от этого пострадают игроки. Внешнее продюсирование нам не подходит.

Как можно охарактеризовать free-to-play?

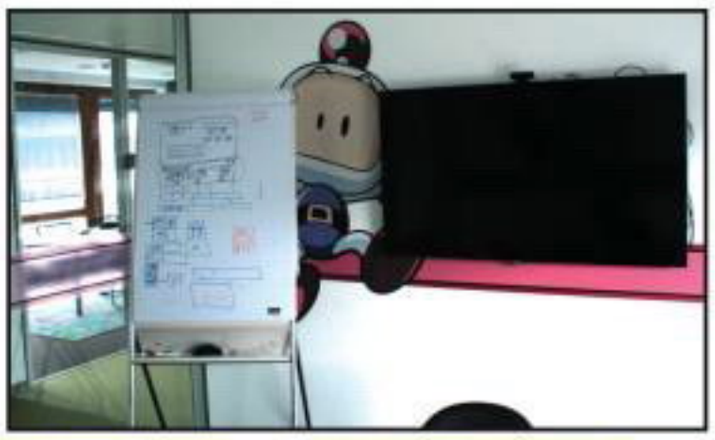
Большинство людей могут играть в такие проекты бесплатно и получать удовольствие. Необязательно вкладывать деньги, прогресса можно достичь и без внутриигровых покупок.

Иногда такое называют pay-to-win, и к вещам подобного толка аудитория относится пренебрежительно. Как избежать негативной реакции?

Скажу так, в pay-to-win можно играть бесконечно, твой прогресс ничем не ограничен. В free-to-play, наоборот, у тебя все-таки есть потолок. Можно потратить много денег, но выше головы ты не прыгнешь. Есть и не совсем «честные» штуки. В таких играх распространена механика колеса удачи: допустим, ты получаешь один бонус из шести предложенных, выбор зависит от случая. Визуально шанс на выпадание чего-то ценного одинаков, на деле же вероятность выпадания классного бонуса предательски низкая. Так нельзя, игра прозрачной должна быть. Поэтому так плохо работают разные штуки вроде mystery boxes, когда ты приобретаешь кота в мешке за премиальную валюту.

Я бы не сказал, что стоит рваться разрабатывать фритуплейные игры, если ты независимый разработчик. Для небольших компаний делать подобные проекты становится все-таки сложнее. Нужен солидный бюджет на разработку, маркетинг и поддержку. У инди-студий шансы есть, но небольшие. Условно-бесплатные игры постепенно становятся лучше, и делать что-то на коленке — не вариант.

Важно постоянно держаться на рынке, у компании может быть единичный успех, а потом дела идут на спад. Для InnoGames важен постепенный и стабильный рост. Вот сейчас у King с ее **Candy Crush** все хорошо, но как насчет долгосрочной перспективы?



«Пара миллионов человек — уже здорово»

В чем, по-вашему, основное отличие консольных игр от тех проектов, которыми занимаетесь? Ну, кроме платформы и системы распространения. Может, простота? Механика, которая быстро вовлекает игрока?

Бесплатная игра вас не удерживает и обязательства вроде «я заплатил за коробку, значит нужно сидеть и превозмогать» не накладывает. Поэтому человеку не должно быть скучно первые десять минут. Поначалу у нас все выглядит достаточно просто, но это для того, чтобы незнакомый с играми человек смог понять, что от него требуют и как продолжать дальше.

Еще важно, чтобы вокруг игры сформировалось сообщество. Вести хозяйство в одиночку не так интересно, как заключать союзы, помогать друг другу и обсуждать разные вещи.

Мы прислушиваемся к аудитории, анализируем информацию и на ее основе развиваем игру дальше, поддерживаем интерес. У нас здорово это получается. Tribal Wars уже десять лет, а показатели все растут. Если правильно поддерживать free-to-play проект, он будет привлекать новых людей.

Forge of Empires чем-то напоминает Age of Empires — мы постепенно отстраиваем и развиваем город, а потом переходим с одной ступени развития на другую. Разработчики при этом постоянно делают все новые «эпохи».

У Tribal Wars появилось продолжение, причем особое внимание в новой игре уделили шпионажу за соседними лордами и интригам.

У Tribal Wars около 50 млн подписчиков — сколько из них активны? Кто вообще играет в стратегию, которой уже десять лет?

Наша целевая аудитория — это уже взрослые люди, примерно 30-40 лет. Конечно, не все 50 миллионов аккаунтов активны, но пара миллионов человек — уже здорово. Для десятилетней игры это отличный показатель.

Но сейчас уже появилась Tribal Wars 2 — есть ли какой-то стимул старым игрокам переходить на нее?

В этом-то вся и прелесть. Tribal Wars вовсе не обязательно бросать, мы все равно ее поддерживаем. Вторая часть больше для тех людей, которые по какой-то причине перестали играть или вообще не знакомы с серией.

В Rising Generals типичные для градостроительных симуляторов таймеры работают наоборот: если нужно натренировать отряд бойцов, то мы получаем их незамедлительно, а потом ждем «перезарядки».

У InnoGames есть какие-то автоматизированные модели, чтобы поддерживать проект? Теоретически баланс игры меняется на основе поведения пользователей и предпочтений.

Да, мы отслеживаем их поведение, изучаем статистические данные. Узнаем, где есть «опасные места», столкнувшись с которыми игрок, скорее всего, возьмет и бросит игру, и вовремя их устраняем.

От Grepolis не стоит ждать исторической достоверности — гоплиты здесь соседствуют с мантикорами и раз в год празднуют... Октоберфест.

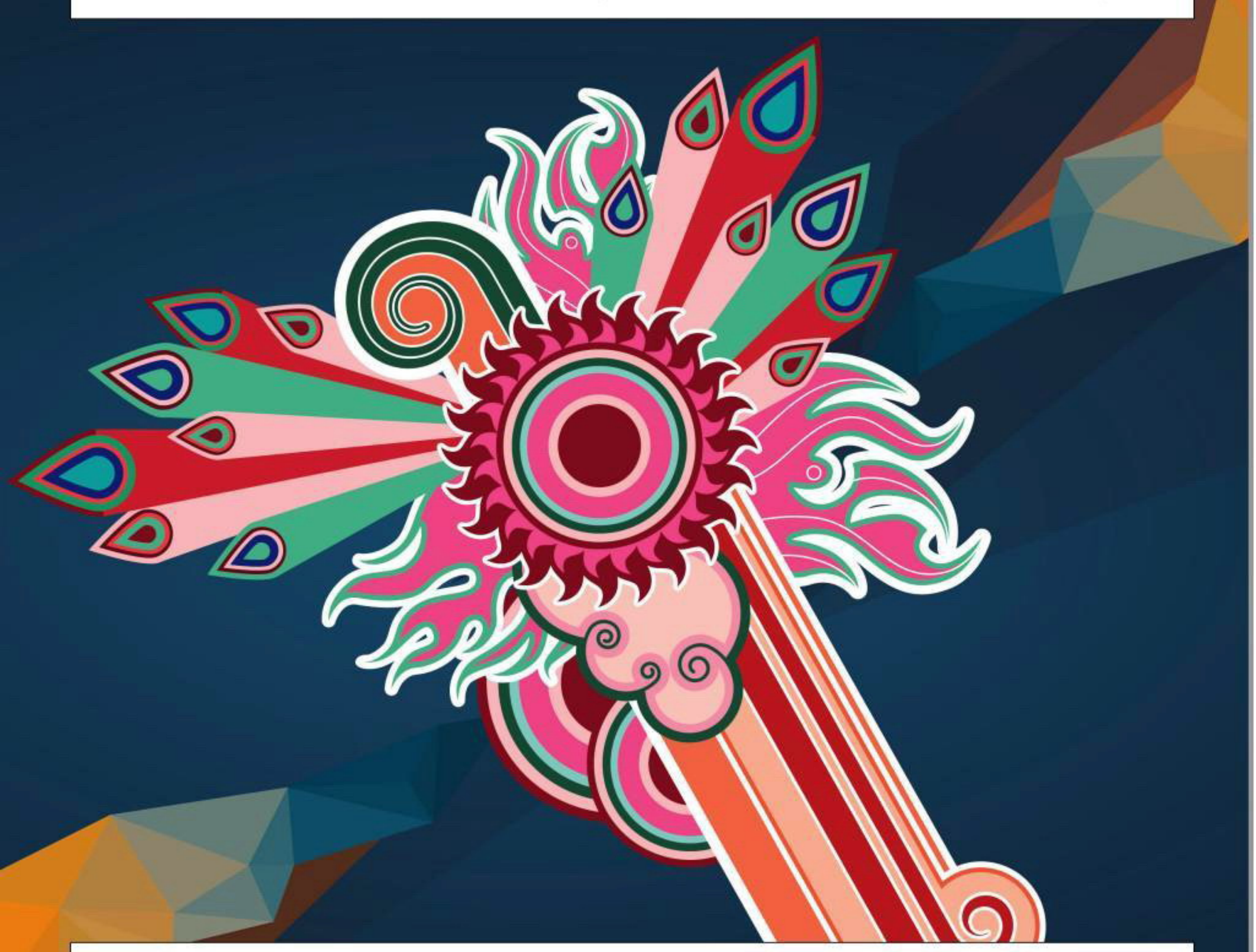
Последний вопрос. Вы рассказывали о том, что планируете заниматься не только стратегиями. Что лучше — сосредоточиться на чем-то одном или пытаться комбинировать разные жанровые механики? Например, добавить в градостроительный симулятор элементы tower defense?

Не думаю, что важно совмещать несколько жанров сразу. Для успеха нужны свежие идеи. В конце концов, лучше сделать хорошую ролевую игру, а не стараться впихнуть туда стратегию. Если проект хорош сам по себе, этого уже достаточно.

Евгений Баранов

ВЫПУСТИ ПАР

НЕОБЫЧНЫЕ СЕРВИСЫ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБЬЮЦИИ



С выходом российского игрового рынка из тени наступило новое время — пора господства ***Steam****. Впрочем, остальной мир тоже привык и по умолчанию считает эту платформу основным сетевым дистрибьютором PC-игр. Во многом это произошло из-за нежелания разобраться в предмете. Но мы же с вами против монополий, верно? И игры хотим приобретать как можно выгоднее.*

Спору нет, «паровой» магазин самый популярный, да и зачастую выигрывает в универсальности, но по узким спецификациям его нередко обходят конкуренты. Мы не будем рассказывать о крупных магазинах от издателей и сосредоточимся на самостоятельных сервисах, у каждого из которых есть свои уникальные и очень интересные особенности.

Вполне возможно, что после знакомства с новыми площадками вы будете доставать кошельки и бросать купюры в монитор не только во время известных зимних и летних распродаж.

gog.com Browse Games Community Support Login / Sign-up

gog.com

GOODOLDGAMES

СТАРТОВАЛ: В 2008 ГОДУ
КОЛИЧЕСТВО ИГР В БАЗЕ: 762
КЛЮЧЕВАЯ ОСОБЕННОСТЬ: В ИГРАХ НЕТ ЗАЩИТЫ ОТ КОПИРОВАНИЯ

Любой разговор о магазинах вне «паровой» империи начинается со «Старых добрых игр». **GOG.com** уважают и по эту сторону «железного занавеса».

История этой примечательной конторы начинается в Польше, в недрах компании **CD Projekt**, которая крайне удачно адаптировала книжную серию «Ведьмак» в формате компьютерной игры. Начинала компания Марчина Ивински в тяжкие времена сразу после падения Берлинской стены, когда в Польше (да и во всей Восточной Европе, включая Россию) царило повальное пиратство. Законом оно тогда не преследовалось, так что в CD Projekt занимались продажей игр по своему собственному рецепту: переводили западные хиты, паковали диски в красивую коробочку и помещали внутрь разные бонусы вроде наклеек и постеров. По хорошей цене, разумеется.

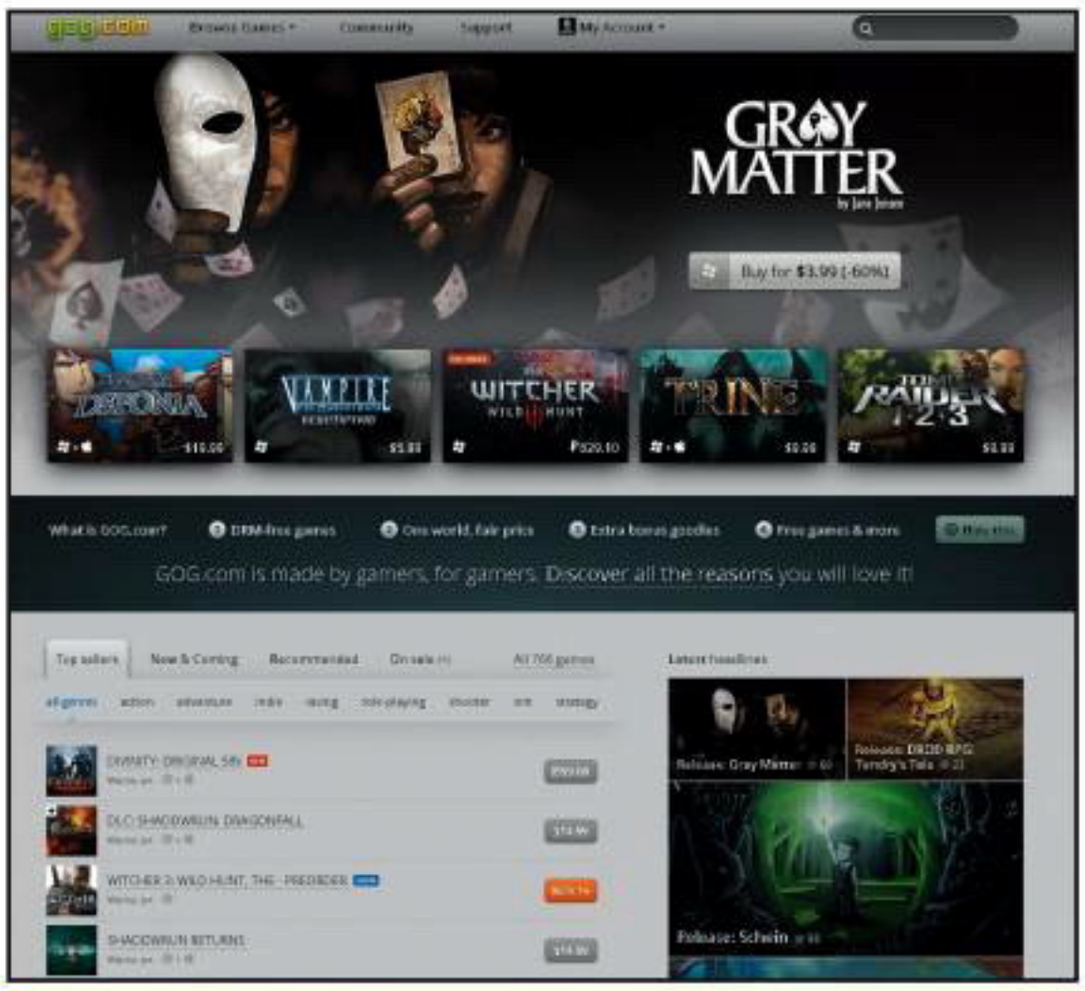
GOG.com старается сохранить такой удачный подход, но в цифровом режиме. Если пыльный раритет появился на полках — значит, его наладили, оптимизировали под современные ОС и так славно потанцевали с бубном, что покупателю вообще не придется проводить никаких обрядов. Однако даже самые талантливые реставраторы не застрахованы, и порой компьютер вовсе не желает запускать чью-то старину. В таком случае игру можно сдать обратно в магазин в течение тридцати дней.

Нестареющая классика редко поставляется без сопутствующих товаров. Кроме дистрибутива игры в комплекте частенько идут руководства пользователя, обои на рабочий стол, аватарки, различные арты, саундтрек, в конце концов. А при покупке **Fallout** вручат вдогонку «Библию Fallout» — священное писание для всякого фаната постъядерной ролевой игры.

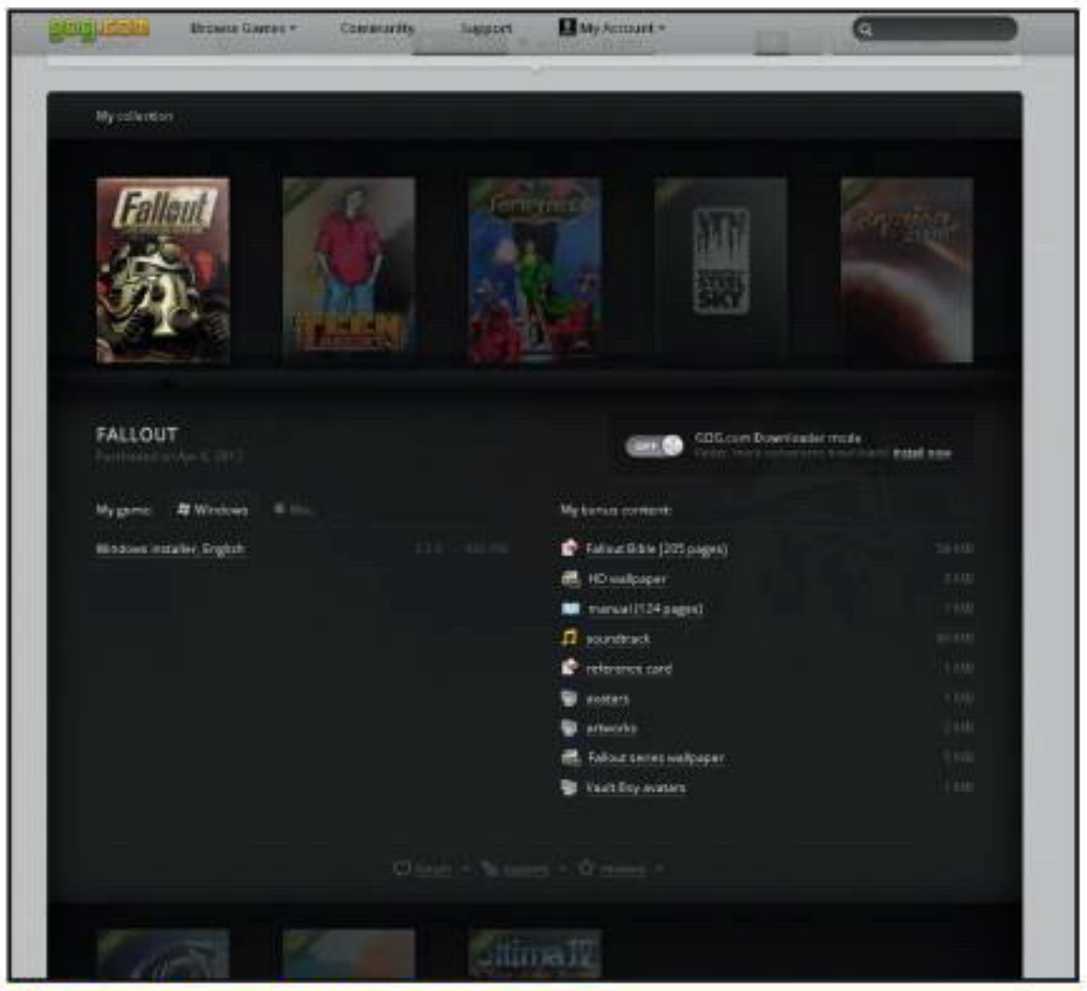
В отличие от многих других магазинов, GOG.com придерживается одной сферы влияния, делая акцент на культовых играх прошлых лет — или не столь известных, но оригинальных и важных для своих жанров. Нередко среди этого антикварного добра попадаются настолько редкие штуки, что их нет в продаже в любых других лавочках, — «Только у нас, только сейчас!». Вот, к примеру, **Theme Hospital** — помните злой симулятор клиники? Ага, в GOG.com он есть, а в Steam про него почему-то забыли. Да и третьи «Герои» тоже найдутся, хоть бы и в других магазинах шаром покати.

Магазин уважает классику, однако от моды не отстает и приторговывает свежими хитами. Здесь даже предзаказ нового **The Witcher 3: Wild Hunt** можно сделать, но этому мы обязаны происхождению сайта.

Не страдает GOG.com и параноидальным психозом по части пиратства. Здесь в принципе нет никакой защиты от пиратства. «Купил? Играй! На торрент-трекер залить решил? Ну и живи с нечистой совестью». Сотрудник компании Гийом Рэмбур довольно жестко раскритиковал современные методы борьбы с пиратством в интервью журналу Forbes: «Бороться с пиратством при помощи DRM — то же самое, что спасать голодающих мешками с цементом. А больше всего проблем с защитой от копирования у тех, кто должен был их избежать, — у честных покупателей». Господин Рэмбур называет свой магазин «освободительной революцией от DRM». GOG.com остается островком свободы в океане железных цепей.



«By gamers, for gamers» — девиз из далекого прошлого.



Как правило, бонусный контент не столь богат — не всем играм довелось обрести культовый статус.

СТАРТОВАЛ: В 2012 ГОДУ КОЛИЧЕСТВО ИГР В БАЗЕ: БОЛЬШЕ 4800
КЛЮЧЕВАЯ ОСОБЕННОСТЬ: СЕТЕВОЙ МАРКЕТИНГ

G2A.com — глобальная цифровая интернет-площадка. Почему глобальная? Во-первых, потому что только два или три интернет-магазина имеют больший ассортимент продуктов, чем G2A.com. Во-вторых, товары G2A.com можно купить с помощью интернета в любой точке Земли.

Еще одна важнейшая особенность магазина: благодаря G2A Marketplace здесь разрешено продавать всем. Каждый зарегистрировавшийся и достигший совершеннолетия пользователь может продавать любые цифровые товары (электронные ключи/коды). Также в G2A есть функция G2A Shield, с помощью которой каждая покупка будет успешной, — использование этой опции гарантирует безопасность покупок у продавцов на Marketplace.

Другим важным отличием G2A является инновационная система дохода — Goldmine (золотая жила). Суть в следующем: с помощью друзей и знакомых вы можете зарабатывать реальные деньги, почти ничего не делая. Создаете рефссылку, высылаете ее знакомым с предложением купить одну из игр, представленных на G2A.com, и просто ждете, когда придут деньги.

Goldmine состоит из трех уровней. Первый — те, кого вы пригласили в Goldmine (друзья, родственники, знакомые). Второй — друзья ваших друзей. И третий — друзья друзей ваших друзей. Вы получаете 100, 60 и 40 процентов в зависимости от уровня.

Как узнать, сколько именно вы заработаете? Можно посмотреть эти данные на странице товара, к которому будет прикреплена рефссылка (именно с ее помощью вы сможете зарабатывать) и который вы хотели бы порекомендовать кому-то. Как создать рефссылку и пригласить больше друзей, подробно расписано на странице ***g2a.com/goldmine***.

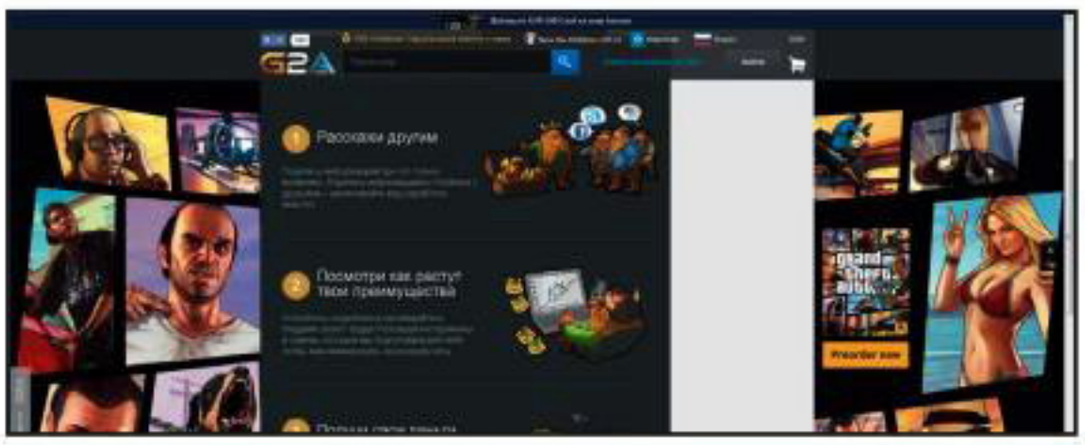
Что еще интересного мы заметили, изучая особенности G2A.com? Например, скорость работы и эргономику интерфейса. Чтобы выставить продукт на продажу требуется меньше минуты! Доставка ключей — мгновенная, купленный продукт сразу после оплаты приходит к вам на почту.

Помимо этого G2A занимается благотворительностью. Площадка собрала уже больше 190 тысяч долларов на акцию Save the Children и продолжает увеличивать обороты. Каждый может помочь, не важно, покупаете вы игры или нет, — просто пожертвуйте любую сумму для помощи детям и получите в качестве бонуса возможность выиграть призы от известных людей из игровой индустрии (и не только), которые поддерживают эту отличную инициативу.

На странице ***g2a.com/savethechildren*** вы сможете встретить немало известных лиц, уже помогающих детям в рамках акции. PewDiePie — обладатель рекорда Книги рекордов Гиннесса как самый популярный ютубер на планете (больше 29 000 000 подписчиков на канале). Athene, который не впервые поддерживает организацию Save the Children. SivHD — наверное, лучший игрок в League of Legends, он вряд ли нуждается в представлении. Ocelote — один из наиболее популярных стримеров на twich.com. KSI — популярный персонаж на YouTube, регулярно радующий поклонников своей музыкой. Ну и Dendi — игрок Pro Dota 2 в команде Natus Vincere, известный своей харизмой и большой армией поклонников. Эти люди делают очень много для акции Save the Children. Но компаний, игроков или обычных людей, которые просто хотят помочь, конечно же, намного больше.

G2A.com пусть и молодая, но уже очень крупная и мощная интернет-площадка. Об их работе хорошо отзываются крупнейшие компании — PayPal, WebMoney, Razer, Wargaming.net, Natus Vincere, «Акелла», «Бука» (если станет интересно, отзывы можно почитать на корпоративной странице ***g2a.co***).

В общем, советуем обратить на G2A самое пристальное внимание и заходить сюда хотя бы раз в неделю — у них отличные распродажи и конкурсы в социальных сетях «ВКонтакте» и «Фейсбук». ■



Goldmine очень удобен. Вас никто не сможет обвести вокруг пальца.

Много ли есть магазинов, где разрешают выбрать цену?

greenman gaming

СТАРТОВАЛ: В 2010 ГОДУ
КОЛИЧЕСТВО ИГР В БАЗЕ: БОЛЬШЕ 4000
КЛЮЧЕВАЯ ОСОБЕННОСТЬ: МАГАЗИН ПОКУПАЕТ Б/У ИГРЫ У СВОИХ КЛИЕНТОВ

Контора имени зеленого человечка по масштабу своей работы гораздо ближе к Steam, чем другие сервисы. В списке игр у них около четырех тысяч наименований, и сюда не попадают бесчисленные комплекты карт или платежные коды для MMORPG. Схема «купил и забыл про магазин» в **Green Man Gaming** не работает, потому что это полноценная платформа для хардкорных игроков.

Начинал Green Man Gaming как малоизвестный британский цифровой дистрибьютор. Сейчас же по объему захваченного рынка загружаемых игр на PC он держится на втором месте — кто на первом, объяснять не нужно. Цены там, однако, по-европейски злобные: полные 50-60 долларов за игру в нашей стране мало кто готов платить. Скидки же достаточно щедры — и 75% бывает, — но до абсурдных 90%, которые избаловали отечественного игрока, дело не доходит.

Green Man Gaming предлагает кое-что другое, нежели припадочные скидки. Магазин не только продает сам, но и готов раскошелиться за игры своих клиентов! С июня 2013 года компания принимает диски любых консольных игр последних двух поколений в обмен на валюту внутри своего сервиса. В августе того же года было заключено соглашение с доставочной фирмой Collect-Plus, что в разы упростило передачу старья в руки ушлых торговцев. Разумеется, вырученные от продажи деньги можно немедля спустить на новые игры из каталога. Ах да! Это шоу неслыханной щедрости доступно лишь чопорным обитателям Великобритании.

Впрочем, на этом расовые предрассудки Green Man Gaming заканчиваются. Так, их сервис располагает собственным скачиваемым клиентом — **Capsule**, что сразу навязывает устойчивые ассоциации с капсулерами из **EVE Online**.

Другое примечательное свойство — своя социальная сеть, Playfire. Green Man Gaming приобрели ее в июле 2012 года, когда там значилось 1,2 миллиона зарегистрированных пользователей, и немедленно интегрировали в свой магазин. Как следствие — все блага цивилизованного мира в одном флаконе: достижения, отслеживание статистики, френд-листы и болтовня о том, чей рекорд выше.

Кстати, у Playfire тоже есть свой десантируемый на компьютер клиент — **Vulcan**. За всяческие общественно-полезные деяния система награждает пользователя кредитами, чтобы он смог скупить половину залежалого товара в каталоге. Заметим, что этот аспект у Green Man Gaming развит глубже, чем инструменты заработка в Steam, — любая торговая площадка подходит для бесстрашного комбинаторства (скорее всего, так и задумано, иначе зачем Valve прикармливали именитого греческого финансового эксперта Яниса Варуфакиса).

И только за дизайн сервиса игроки не устают пинать Green Man Gaming. В браузере магазин выглядит неброско, сортировка не всегда удобно работает, а их маскот — тот самый зеленый человечек — словно нарисован кривой рукой в простейшем графическом редакторе. ■

Для Green Man Gaming не редкость и такие «распродажи одного издателя» — например, Square Enix.

Не все здешние игры самостоятельны — кому-то обязательно нужен Steam.

СТАРТОВАЛ: В 2009 ГОДУ **КОЛИЧЕСТВО ИГР В БАЗЕ:** СВЫШЕ 2000
КЛЮЧЕВАЯ ОСОБЕННОСТЬ: ЗДЕСЬ МНОГО НЕПРИЗНАННОГО ИНДИ

Чем ближе предполагаемый конец Steam Greenlight (хотя некоторые, наоборот, считают, что у него безоблачное будущее), тем больше несуразностей туда попадает и получает «зеленый свет». Но Valve — контора серьезная, до мурашек по коже, поэтому легионы независимых разработчиков не могут с ней договориться. Тогда они дружным строем идут к создателям сервиса **Desura**, где всегда рады революционным идеям и грошовой реализации.

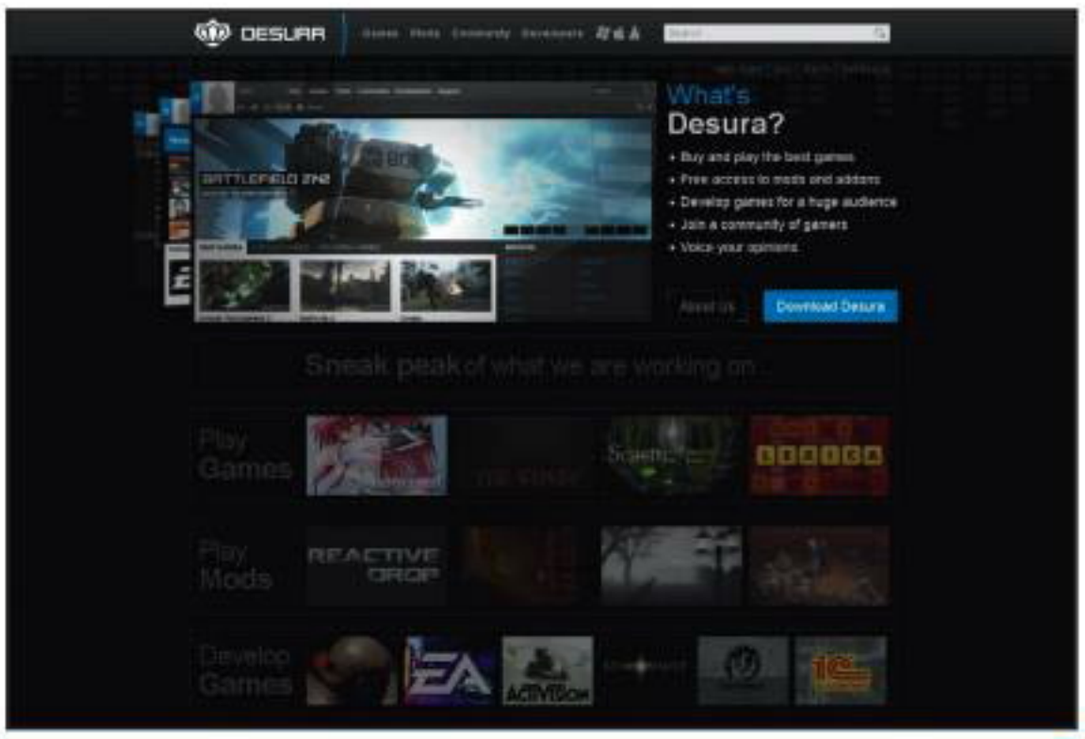
Desura с самого своего рождения, да и в ходе двухлетней тайной разработки задумывался как портал для неприкаянных инди-разработок без роду и племени. Площадка стала успешной, привлекла независимых разработчиков.

Может показаться, что каталог из 2282 игр состоит из кустарных поделок и ретроплатформеров сомнительного качества. В отчаяние впадать не стоит, с соотношением бестолковых проектов и интересных вещей у Desura, в отличие от Greenlight, все хорошо. Если внимательно изучить ассортимент, то получится найти любопытные игры — к примеру, King Arthur's Gold.

Кроме того, Desura всячески поощряет развитие новых талантов. Настоящий творческий коммунизм: всякий желающий может опубликовать свою работу, будь это мод или целая новая игра. Таким образом, грань между разработчиками и игроками размывается окончательно: сегодня ты гоняешь пиксельных людей по векторным полям, завтра сам рисуешь эти поля. Движок Unity тут используют, кстати, в каждом третьем проекте. Создатели Desura практически не контролируют работу местных вундеркиндов — им предоставлены все необходимые инструменты и свобода творчества, размещения и продажи (цены, между прочим, конвертированы в рубли для стран СНГ). Даже скриншоты у продаваемых игр зачастую сняты игроками, поэтому обмануться ретушью и разочароваться в покупке не получится.

Демократичность Desura не распространяется на системы защиты от копирования. Да, ее сотрудники не одобряют жесткого огораживания каких-либо игр, однако мирятся с идеей CD-ключей и даже пропускают на свои прилавки товары, не чуждые DRM. Что ж, смелости GOG.com им явно недостает. Зато есть свой лаунчер — по-спартански простенький и удобный.

Desura начала набирать популярность после сотрудничества с Humble Bundle. На сайте распространяются тематические сборники игр, причем цену за них назначает сам пользователь. Как раз в конце декабря 2009 года стартовал Humble Indie Bundle 2, где для Braid, Machinarium, Osmos и Revenge of the Titans предлагали Steam-ключи и единый Desura-код почти на весь бандл. ■



К популярным играм вроде Half-Life 2 найдется целый склад модификаций — каких только фокусов с ней не вытворяли!

Магазин богат изделиями талантливых, но бедных мастеров...

Конечно, мы оставили за кадром много-премного других сервисов цифровой дистрибьюции, но их значение и охват аудитории куда меньше, а сходства друг с другом больше. Превосходство Steam и в меньшей степени Battle .net пока мешает развиваться другим магазинам. Но среди них, как вы видите, есть очень достойные соперники. Но далек ли тот час, когда на цифровом рынке PC-игр настанет равноправие и честная конкуренция? Или монополии лишь укрепят свое влияние? Через несколько лет посмотрим.

www.igromir-expo.ru

ИГРОМИР

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

0+

2-5 ОКТЯБРЯ

м. Мякинино, Крокус Экспо

Russia COMIC CON

www.comicconrusia.ru

Реклама

CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: +7(495) 644-22-22 Билеты в салонах ЕВРОСЕТЬ

КИНО

БЕГУЩИЙ В ЛАБИРИНТЕ
THE MAZE RUNNER

Жанр: фантастический боевик
Режиссер:
Уэс Болл
Сценаристы: Грант Пирс Майерс, Ной Оппенхайм, Джеймс Дашнер
В главных ролях:
Дилан О'Брайен, Кая Скоделарио, Уилл Поултер, Томас Сэнгстер, Патришия Кларксон, Ки Хонг Ли, Крис Шеффилд, Блейк Купер, Амл Амин, Джейкоб Латимор
Премьера: 18 сентября

в ловушку или банально умерев от голода, так и не найдя выход. Но, несмотря на все опасности, всегда найдется смелый герой, готовый пройти сквозь лабиринт и победить живущих там чудовищ. Вариаций на тему этого старого, как миф о Тесее и Ариадне, сюжета написано и снято превеликое множество, и до сих пор они пользуются немалой популярностью.

пережить день переходят к обустройству быта и построению некоего сообщества. И чем успешнее у них это получается, тем сильнее идет разделение на своих, живущих по установленным группой законам, и чужих — не согласных с правилами отщепенцев или новоприбывших людей.

А уж если в центре повествования оказываются не взрослые люди, а подростки, конфликты и борьба за власть будут особенно острыми. Отсутствие жизненного опыта, присущая юности порывистость, дух противоречия и остатки детской наивности на-

В сердце самых фантастических историй всегда оказываются знакомые архетипы, эмоции и непреходящие ценности вроде дружбы, любви и свободы. Это и понятно, потому как и за остроухими эльфами из сказки, и за инопланетными синими кошками мы хотим не просто наблюдать, как за зверями в зоопарке, а сопереживать им, иметь возможность поставить себя на их место. Необычный антураж лишь добавляет оригинальности старым как мир темам и историям, из которых, словно из деталей конструктора, современные авторы стараются собрать нечто новое.

Особый интерес представляют интерпретации образов, придуманных еще в античные времена и знакомых нам практически на подсознательном уровне. Взять, к примеру, упомянутый в названии фильма лабиринт. Даже ничего не зная о сюжете ленты, большинство из нас представит некое загадочное место, в котором можно как найти несметные сокровища, так и расстаться с жизнью, встретив монстра, попав

Однако автор легшего в основу фильма романа «Бегущий в лабиринте» вдохновлялся не только легендами Древней Греции. Затронул он также тему взаимоотношений людей, оказавшихся отрезанными от цивилизации. Поднимали ее неоднократно в произведениях разных времен и форматов, от «Таинственного острова» Жюля Верна до телесериала «Остаться в живых». В экстремальной ситуации люди быстро теряют маски, за которыми привыкли прятать свою истинную суть, и наблюдать за тем, кто окажется трусом, а кто героем, всегда интересно. Причем с годами эта тема не теряет актуальности, ведь благодаря техническому прогрессу люди становятся все менее приспособлены к жизни на природе и такие банальные задачи, как разведение костра или убийство животного ради мяса, многим приходятся не по зубам.

Чем дольше герои оказываются оторваны от остального мира, тем интереснее становятся их отношения. В какой-то момент люди понимают, что выбраться из сложившейся ситуации смогут не скоро, и от попыток кое-как

кладывают на отношения героев свой отпечаток, что отлично показано в романе «Повелитель мух» Уильяма Голдинга и «Рыцарях сорока островов» Сергея Лукьяненко.

Именно группа подростков, живущая в сердце лабиринта, и оказывается в центре событий фильма. Никто из них не знает, как туда попал. Каждый очнулся в лифте, раз в тридцать дней доставляющем в лабиринт новых поселенцев, едва помня собственное имя. Не стал исключением и главный герой фильма. Придя в себя, Томас встретил группу мальчишек, живущих в этом странном месте уже два года. Они научились выживать в огороженном стенами замкнутом пространстве, разделив обязанности и выращивая для себя еду. Самые отважные из подростков берутся исследовать лабиринт и стараются найти выход, но многие из них гибнут, так и не добравшись до цели. В лабиринте живут не то звери, не то машины, нападающие на людей. И если поселение от них защищают закрывающиеся на ночь двери, то в лабиринте героям встречи с этими тварями не избежать.

Возможно, понемногу исследуя лабиринт, подростки рано или поздно добрались бы до выхода. Однако вскоре после появления Томаса их устоявшемуся жизненному укладу пришел конец. Следом за героем лифт доставил в лабиринт странную девчонку, назвавшую его по имени и впавшую в состояние комы. С ее приходом начал меняться и лабиринт. Долина, где обосновались подростки, перестала быть безопасной, и героям не осталось ничего другого, кроме как ринуться на поиски выхода, а заодно и ответа на вопрос, кто и зачем их отправил в это жуткое место.

Конечно же, населяющие лабиринт чудища — не единственная его опасность. Кроме них, подросткам придется столкнуться с хитроумными ловушками и странными механизмами, требующими смекалки и молниеносной реакции. Действия в фильме должно быть предостаточно, причем весьма зрелищного и разнообразного. Героям придется и между сдвигающимися стенами пробежать, и охотящихся на них тварей обмануть, и вскрыть двери, за которыми ждет пугающая неизвестность. Но экшен этот не стоит считать бездумным. Группа подростков отнюдь не единодушна в решениях. Столкнувшись с неминуемой опасностью, не все смогут проявить должный героизм. Их взгляды и взаимоотношения будут стремительно меняться, и наблюдать за этим не менее интересно, чем за погонями и драками.

С психологией подростков авторы фильма знакомы не понаслышке. Продюсеры картины Марти Бауэн и Вик Годфри работали также над многими не любимыми, однако безумно популярными экранизациями «Сумерек». Приходилось им иметь дело и с фантастикой. Годфри продюсировал такие ленты, как «Я, робот» и «Эрагон», а Эллен Голдсмит-Вейн занималась съемками фильма «Спайдервик: Хроники» и мультфильма «Dead Space: Последствия». В том, что оператор Энрике Чедьяк сможет снять самые напряженные и захватывающие сцены, тоже можно не сомневаться. Он приложил руку к созданию многих триллеров, в числе которых «Факультет» и «Потрошители».

Так как герои истории молоды, мало кто из играющих их актеров может похвастаться длинным послужным списком и парой полок, заставленных «Оскарами» и «Эммми». Однако многие из них отнюдь не новички. Роль Томаса досталась звезде телесериала «Оборотень» Дилану О'Брайену. Его необычную подружку играет Кая Скоделарио, известная по сериалам «Молокососы» и «Настоящая любовь». Также среди обосновавшихся в сердце лабиринта подростков можно заметить известного по фильмам «Дикий Билл» и «Мы — Миллеры» Уилла Поултера, игравшего в «Докторе Кто» и «Игре престолов» Томаса Сэнгстера и засветившегося в «C.S.I.: Майами» Амла Амина. У многих молодых актеров работ на счету совсем мало, но не каждый ведь начинает сниматься с пеленок. Видеть, может, и не опытного, но соответствующего возрасту и типажу героя актера в любом случае приятнее, чем наблюдать потуги разменявшего четвертый десяток дядьки изобразить подростка. При всем мастерстве гримера и самого актера возраст не скроешь.

Хотя все составляющие сюжета «Бегущего в лабиринте» и выглядят знакомыми, комбинация их смотрится заманчиво. Тут и свойственные молодым людям страсти, и проблемы обособленного общества, и борьба за жизнь в необычном антураже присутствуют. И хотя фильм относится к модной нынче подростковой фантастике, у его героев вряд ли будет время размазывать сопли и толкать речи. Им действительно придется бежать — от монстров, сдвигающихся стен и смертоносных ловушек.

Чуть-чуть смущает лишь то, что роман, по мотивам которого снят фильм, первый в трилогии. В своей работе Джеймс Дашнер долго держал читателей, как и героев, в неведении относительно причин происходящих событий и ответы на все вопросы приберег для финала. Впрочем, к открытым концовкам мы уже привыкли и подождать пару лет, чтобы узнать, почему все произошло и чем закончилось, тоже можем. Спасибо Питеру Джексону и прочим режиссерам, сделавшим формат трилогии популярным и в кино. Вот только не все фильмы оказываются столь же кассовыми, как «Хоббит: Нежданное путешествие». Экранизация «Темных начал» Филипа Пулмана, например, так и закончилась на «Золотом компасе», несмотря на роскошные спецэффекты и участие голливудских звезд. Хочется верить, что «Бегущий в лабиринте» не тот случай и продолжение приключений героев мы обязательно увидим. Надо ведь узнать не только, кто из героев выжил, но и ради чего вся эта история затевалась. ■

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ДОСТУПНЫЙ ULTRA HD

ViewSonic VX2880ml

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 28 дюймов (3840x2160), VA, WLED
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DisplayPort, Mini DisplayPort, HDMI/MHL
- **Энергопотребление:** 44 Вт
- **Размеры:** 65,9x51x24 см
- **Вес:** 4,6 кг
- **Цена:** 28 000 рублей

Мониторы с разрешением Ultra HD на рынке появились уже почти как полтора года, а популярности так и не набрали. По мнению **ViewSonic**, все это из-за цены: сто с лишним тысяч за экран не особо радуют потенциальных покупателей. А вот 28 000 за 4K-матрицу в новом **VX2880ml** — совсем другой разговор.

Выглядит новинка интересно и внешне отдаленно напоминает мольберт: двойная подставка с четырьмя ножками и здоровая 28-дюймовая панель на них. А вот с техническими характеристиками все довольно обыденно. Если не считать огромного разрешения, то перед нами полупрофессиональная VA-матрица с откликом в 5 мс (нормально для игр) и контрастностью 1000:1.

Не густо у VX2880ml и с набором разъемов. Есть DisplayPort, Mini DisplayPort и HDMI, совмещенный с MHL. Из необычного — DP-выход для последовательного соединения нескольких экранов.

Впрочем, ругаться на однообразность в данном случае не стоит — Ultra HD за 28 000 рублей — это и так почти подарок. И тем, кто давно хотел приобщиться к высокому разрешению, VX2880ml понравится и без всяких выкрутасов.

КРАКЕН

NZXT Kraken X31

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимость:** Intel LGA 2011/1366/1156/1155/1150 и AMD FM2/FM1/AM3+/AM3/AM2+/AM2
- **Скорость вращения вентилятора:** 2400 — 3600 об/мин
- **Максимальный поток воздуха:** 81,32 CFM
- **Уровень шума:** 18 — 34 дБА
- **Размеры радиатора:** 12x12x3 см
- **Гарантия:** 6 лет
- **Цена:** 2800 рублей

Как лет четыреста назад моряки боялись Кракена, так и мы лет десять назад опасались вида водянки по соседству с дорогим железом. Сегодня все чуть по-другому. Паника на флоте взята под контроль, а СВО к устройствам начали прикручивать еще на этапе проектирования. Свое видение уже не экстремального охлаждения представила **NZXT**.

Схема процессорного кулера **Kraken X31** проста. Вся начинка (вентилятор, помпа, радиатор) собрана в отдельном блоке и крепится на заднюю стенку корпуса вместо 120-мм вертушки. К самому же камню цепляется лишь небольшой водоблок с заранее подведенными трубками. Установить, по словам производителя, все это несложно. Для процессоров Intel все привинчено еще на заводе, а для AMD придется поменять пару лапок. Поддержку, кстати, в NZXT обещают всем современным кристаллам, начиная с сокета LGA1366 для Intel и AM2 для AMD.

Завидное у Kraken X31 должно быть и соотношение шум/производительность. При тех же показателях кулер обещает быть гораздо более тихим, нежели его воздушные конкуренты. Впрочем, куда интереснее, что для контроля за работой СВО не придется ставить стороннее ПО — за температурой ЦП можно будет следить с мобильного телефона. Нужный софт уже появился на iOS, а в сентябре должна выйти версия и для Android.

Просят за СВО примерно как за топовую воздушную башню — 2800 рублей. Как нам кажется, за бесшумную работу и возможность управлять с телефона ценник вполне обоснованный.

БЕСШОВНЫЙ

In Win S-Frame

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 4 внутренних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 4x120 мм
- **Панель ввода/вывода:** 4x USB 3.0, HD Audio
- **Материалы:** алюминий, закаленное стекло
- **Цвет:** черный
- **Максимальная высота кулера:** 195 мм
- **Максимальная длина карт расширения:** 340 мм
- **Размеры:** 56x31,3x75,5 см
- **Вес:** 17,4 кг
- **Цена:** 28 000 рублей

Необычные корпуса в последнее время на нас сыплются как из рога изобилия. Сначала Razer представила свой пока еще нерожденный Project Christine, затем DeepCool выкатила цветастый mini-ITX Steam Castle, а теперь вот удивила **In Win**, анонсировавшая **S-Frame**, собранный всего из трех деталей.

Главная особенность новинки — вся несущая часть сделана из единого листа алюминия, который предварительно режут лазером, полируют, дважды анодируют и сгибают 15 раз. Получившаяся змея и становится остовом кейса, одновременно формируя каркас, а также переднюю и заднюю стенки. И хотя таким образом не удается создать посадочные места под 5,25-дюймовые устройства, результат выглядит не менее впечатляюще, чем в свое время Thermaltake Level 10 от BMW.

Тех, кто, вспоминая советские вилки, опасается за прочность необычного устройства, In Win успокаивает тем, что лист «летучего» металла используется толщиной в 4 мм и случайно согнуть какую-нибудь деталь сложновато. Нелегко, кстати, будет и тащить новинку от магазина до дома — весит «змея» 18 кг.

Каких-то ограничений на сборку In Win не налагает. Внутри корпуса помещаются полноразмерные ATX-материнки, видеокарты длиной до 340 мм и кулеры высотой в 195 мм. Хватает и посадочных мест под накопители — целых восемь штук. От пыли, кстати, железо защищает закаленное стекло, из которого в S-Frame сделаны боковые стенки.

Естественно, стоит In Win S-Frame, как и полагается произведению искусства, дорого — 28 000 рублей. Впрочем, за возможность покрасоваться перед друзьями некоторые платят и не такие деньги.

ПРИСТЕГИВАЙ

Acer Aspire Switch 10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Windows 8.1
- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1366x768), IPS
- **Процессор:** Intel Atom Z3745 (4 ядра, 1,33 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 32/64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 n, Bluetooth 4.0
- **Емкость аккумулятора:** 3950 мАч
- **Камера:** 2 Мп
- **Размеры:** 26,2x17,7x0,9 см
- **Вес:** 0,59 кг (с док-станцией 1,17 кг)
- **Цена:** 18 000 рублей

Пристегнуть, отсоединить, повернуть, наклонить — и все это не про замену колодок, а обычная история из жизни таблетки-трансформера со съемной клавиатурой. Новый **Acer Aspire Switch 10** обещает облегчить этот процесс: новинке все равно, какой стороной ее цепляют к панели с клавишами, — хоть экраном к себе, хоть от себя.

Задумка, надо признать, интересная, ведь таким образом в режиме таблетки можно не заморачиваться вопросом «куда же спрятать клавиатуру», а потом долго ломать голову, пытаясь вспомнить, куда же ты ее все-таки засунул. Клавиши просто убираются под тыльную сторону экрана, и в руках остается пусть и чуть потолстевший, но все еще компактный планшет на полноценной **Windows 8.1**.

Последнюю тут обеспечивает процессор **Intel Atom Z3745** (два ядра по 1,33 ГГц) в компании 2 ГБ оперативной памяти и твердотельного накопителя на смешные 32 или на не менее смешные 64 ГБ. Как утверждает производитель, на работу с офисными задачами выделенной мощности должно хватить, тем более ресурсов на отрисовку картинки понадобится не так много. Дисплей здесь всего 10 дюймов, и, несмотря на свою IPS-сущность, он поддерживает разрешение всего 1366x768.

Зато к чему не придраться в новинке, так это к внешнему виду. Планшет полностью выкрашен в серебристый цвет и украшен алюминиевой вставкой на крышке дисплея. Хороши и массогабаритные показатели. С прицепленной клавиатурой вес составляет всего 1,2 кг, а толщина — около одного сантиметра. За 18 000 рублей — разумное предложение.

КУБ

Thermaltake Core V1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Mini Case
- **Тип материнской платы:** mini-ITX
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 2 внутренних
- **Слоты расширения:** 2 шт.
- **Вентиляторы:** 200 мм, 2x180 мм
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Максимальная высота кулера:** 140 мм
- **Максимальная длина карт расширения:** 255 мм
- **Размеры:** 27,6x26x31,6 см
- **Цена:** 2000 рублей

В холодильниках издавна основная камера отделена от морозилки. Подобное разделение присутствует и в новом корпусе **Thermaltake Core V1**: верхняя часть охлаждается, нижняя — нет. В «подвале» хранится блок питания, кабели и 3,5-дюймовые устройства.

Мини-корпус сделан из холоднокатаной стали. За передней панелью установлен 200-мм вентилятор, еще два 80-мм пропеллера разрешается прикрепить к задней стенке. А при определенной сноровке в этот кейс можно вмонтировать и небольшую систему водяного охлаждения.

Thermaltake Core V1 хоть и выделяется компактными размерами, но все же сделан с упором на игроков. Он может вместить видеокарту длиной до 260 мм и процессорный кулер высотой до 140 мм. Разработчики подумали и об удобной панели ввода/вывода, благодаря которой обеспечен быстрый доступ к двум портам USB 3.0 и паре разъемов на 3,5 мм.

Новый корпус пытается совместить несовместимое — быть компактным и понравиться требовательным игрокам. Получится ли, не знаем, но цена в 2000 рублей привлекательности необычной новинке точно добавит.

СОНАР

ASUS Xonar U5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Соотношение сигнал/шум:** 124 дБ
- **Частота дискретизации ЦАП/АЦП:** до 192 КГц
- **Разрядность ЦАП/АЦП:** 24 бит
- **Выходной импеданс:** 32 — 150 Ом
- **Количество каналов:** 6 шт.
- **Разъемы:** 5x 3,5-мм джек, S/PDIF
- **Интерфейс:** USB
- **Цена:** не объявлена

Меломаны готовы выкладывать тысячи долларов за аудиокарты для компьютера. Однако если с голосовыми качествами настольного ПК еще можно разобраться, то с ноутбуками все не так просто. В большинстве случаев приходится или довольствоваться «плоским» звучанием стандартного кодека, или приобретать дорогие лэптопы с изначально прокачанной системой. **ASUS** предлагает еще один вариант — USB-плату **Xonar U5**.

Небольшая черная коробочка выдает 24-битный звук с частотой дискретизации 192 кГц и соотношением сигнал/шум 104 дБ. Всего обслужить карта готова шесть колонок, одни наушники сопротивлением до 120 Ом и микрофон. На задней панели у нее для этого есть пять 3,5-мм джеков и один цифровой S/PDIF.

На управление этим богатством выделено всего два элемента. Сверху корпуса встало поворотное кольцо-громкость со скрытым переключателем колонки/гарнитура, а спереди — качелька чувствительности микрофона. За всем остальным ASUS предлагает обращаться к фирменному софту **Sonic Studio Pro**. Тут уже можно найти и «виртуальный звук вокруг», и эквалайзер, и усилитель баса, и даже технологию Perfect Voice, выделяющую голос на фоне работающего пылесоса.

К сожалению, о стоимости новинки на момент написания текста никто ничего не говорил. Но с учетом, что U5 — младший брат Xonar U7, думаем, ценник уложится в 3000 рублей.

ИНФЕРНО

Creative Sound Blaster Inferno

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** внешний, съемный
- **Динамики:** 2x 40-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Чувствительность:** 115 дБ/мВт
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** проводное
- **Цена:** 1800 рублей

У **Creative** на сегодня, наверное, самая широкая линейка игровых гарнитур — более двадцати моделей. Причем в списке есть как как дико дорогие экземпляры типа EVO ZxR за 13 000 рублей, так и бюджетные, вроде недавно анонсированной **Inferno** за 1800 рублей.

Новинка — полноразмерные закрытые мониторы с большими мягкими амбушюрами и жестким оголовьем с металлической основой. Как и полагается всей линейке Sound Blaster, разукрашены наушники в фирменные черно-красные тона и могут работать практически с любым источником звука.

С мобильной техникой и консолями Inferno общается по 4-контакному 3,5-мм джеку, а для компьютера в комплекте идет переходник на две раздельные вилки. К сожалению, каких-то уникальных технологий Inferno не поддерживает. Максимум для нее — это честное стерео, обеспечиваемое двумя 40-мм неодимовыми динамиками с соотношением сигнал/шум в 115 дБ/мВт.

В чем же тогда преимущество Inferno перед конкурентами? Ну, во-первых, у нее есть съемный микрофон на гибкой дужке, и использовать ее можно не только дома, но и на улице. Во-вторых, создавалась модель в сотрудничестве с чемпионом по Counter-Strike Джорданом «n0thing» Гилбертом, а значит, есть вероятность, что в играх Inferno покажет себя с лучшей стороны.

МИМИКРИЯ

LG G3 S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 5 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 400 (4 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры:** 8 Мп (основная, лазерный автофокус, вспышка), 1,3 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE 800/1800/2600
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2540 мАч
- **Размеры:** 13,8x7x1 см
- **Вес:** 138 г
- **Цена:** 13 000 рублей

Привычка выпускать мини-версии флагманов у производителей телефонов выработалась уже довольно давно. Рецепт таких проектов, как правило, прост: берем средненький смартфон с небольшой диагональю экрана и бюджетной начинкой, делаем дизайн как у топовой модели и лепим раскрученное имя.

От проверенной схемы пока отошли всего два производителя. Первой стала Sony, которая в Z1 Compact изменила лишь размер дисплея, второй отметилась **LG**, чей **G3 S** получил вполне себе флагманский HD-дисплей диагональю пять дюймов.

Естественно, по оформлению G3 S похож на старшего брата: арочный профиль, пластик, замаскированный под металл, и блок управления на оборотной стороне. На месте и флагманские функции: пароль из постукиваний, напоминалки о плохой погоде на главном экране и даже лазерный автофокус для камеры на 8 Мп (вместо 13 Мп у полноразмерной версии).

Однако производительность телефона заметно пострадала. Объем оперативки упал до 1 ГБ, а дорогущий Snapdragon 801 заменил чип попроще — **Snapdragon 400**, оснащенный графикой Adreno 305.

Впрочем, все потери с лихвой компенсируются ценой — всего 13 000 против 29 990 рублей у флагмана. С учетом, что функции все примерно те же, предложение отличное.

НОВАЯ МОДА

Moto 360

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Платформа:** Android Wear
- **Дисплей:** OLED
- **Цена:** 8000 рублей

Наручные часы уже давно воспринимаются как необязательный аксессуар — узнать время мы можем по телефону, планшету или компьютеру. Но похоже, в скором времени хронометры вернут себе былую важность, и поможет им в этом **Google**. Компания выпустила специальную «часовую» ОС **Android Wear**, а ее идею подхватили почти все ведущие мобильные производители. Наиболее интересные «ходики» представила **Motorola**.

Выделяет **Moto 360** оформление — классический круг из нержавеющей стали и актуальный в любые времена кожаный ремешок. В основе устройства лежит сенсорный дисплей диаметром около 1,8 дюйма. Правда, название «360» он отрабатывает не в полной мере: дабы уместить электронику, экран срезали снизу по хорде.

Естественно, проверка времени в Moto 360 — функция вторичная, гораздо интереснее способности часов при работе на пару с телефоном. По Bluetooth 4.0 «ходики» скачивают с мобильника все заметки, расписание, указания навигатора и сообщения о пропущенных вызовах. Могут часы и делиться информацией — в корпус встроен шагомер, совместимый со многими фитнес-трекерами.

Расстраивает в Moto 360 пока лишь одно: не понятно, когда они появятся в России. Продажи заявлены только для США, где за новинку будут просить 8000 рублей.

ДИЗЕЛЬПАНК

Deepcool Steam Castle

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Small Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, mini-ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 1 внешний
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 3 внутренних
- **Слоты расширения:** 4 шт.
- **Вентиляторы:** 140 мм, 200 мм
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x 3,5-мм джек
- **Материалы:** алюминий, пластик
- **Цвет:** черный/белый/красный/желтый
- **Максимальная высота кулера:** 200 мм
- **Максимальная длина карт расширения:** 320 мм
- **Размеры:** 42x40,6x27,8 см
- **Вес:** 6,8 кг
- **Цена:** 4000 рублей

Каким бы ни был качественным компьютерный корпус, он все равно занимает кучу места и, как правило, портит общий вид комнаты. С первой проблемой бороться, в принципе, бесполезно, а вот со второй бедой решила расправиться **Deepcool**, выпустившая модель **Steam Castle**.

Необычно в ней все. Во-первых, цвет. Помимо скучных черного и белого, производитель предлагает еще и красный с желтым. Во-вторых, форма. На крыше вмонтированы четыре декоративные турбины со светодиодной подсветкой. Ну и, в-третьих, расположение элементов.

Материнка (формата mATX) в Steam Castle ставится параллельно полу, прям как на серьезных тестовых стендах. А это и облегчает монтаж элементов, и способствует лучшему отводу тепла: горячий воздух сразу направляется в открытое пространство и выводится за пределы корпуса комплектными вертушками на 200 и 120 мм.

Приятно, что стоить эта модель будет всего 4000 рублей — для дизайнерского продукта совсем немного.

ДЗЭНФОН

ASUS Zenfone 5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 5 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор:** Intel Atom Z2560 (2 ядра, 1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры:** 8 Мп (основная, вспышка), 2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2110 мАч
- **Размеры:** 14,8x7,3x1 см
- **Вес:** 145 г
- **Цена:** 7000 рублей

Лэптопы ASUS Zenbook выделяются внушительным внешним видом и первоклассной начинкой. Новым смартфонам **Zenfone** тоже присущи эти качества, но к премиум-сегменту они отношения не имеют.

У линеек Zenfone и Zenbook есть две общие черты: концентрические круги снаружи и процессоры **Intel** внутри. Для ASUS Zenfone 5 был выбран двухъядерный чип **Z2560** с тактовой частотой 1,6 ГГц и встроенным графическим ядром **PowerVR SGX544MP2**. Вкупе с 2 ГБ оперативной памяти эта начинка должна обеспечить достойный уровень производительности.

«Пятерка» в названии ASUS Zenfone 5 означает диагональ дисплея в дюймах, разрешение — 720x1280. Однако новинка радует в первую очередь не характеристиками, а ценой. На сегодня Zenfone 5 — самый доступный пятидюймовый смартфон «А-бренда», цена всего 7000 рублей.

ИГРАТЬ С ДИВАНА

Roccat Sova

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** алюминий, пластик, резина
- **Цвет:** черный
- **Переключатели:** механические (Cherry MX)
- **Подключение:** беспроводное
- **Интерфейс:** USB
- **Системы:** Windows, Mac, SteamOS и Android
- **Цена:** не объявлена

Самое сложное при создании игрового HTPC — подбор органов управления, с которыми будет просто обращаться сидя на диване. С джойстиками все понятно: провод от телевизора дотягивается — и нормально, а вот с клавиатурой и мышкой возникают сложности. Первая постоянно соскальзывает с коленей, а вторую на диване вообще приткнуть некуда. Как оказывается, выход из этой щекотливой ситуации есть, и называется он **Roccat Sova**.

Немецкие инженеры создали самый настоящий игровой стол для коленей. На большой алюминиевой площадке они расположили полноразмерную клавиатуру с механическими переключателями и подставкой под запясться, а рядом с ней — жесткий коврик для мышки. Чтобы все это не сваливалось, снизу конструкцию оснастили парой мягких подушечек.

Естественно, с компьютером Sova общается без проводов и даже может отвязать от кабеля вашу любимую мышку (есть пара USB на торце). Сколько будет стоить такое чудо техники — не известно, проект пока еще находится в разработке. Однако, по нашим прикидкам, попросят за новинку 7000-8000 рублей — стандартный ценник для необычной механики.

ОДНА ВТОРАЯ

Samsung Galaxy S5 mini

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 4,5 дюйма (720x1280), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8226 (4 ядра, 1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 1,5 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры:** 8 Мп (основная, вспышка), 2,1 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE 800/1800/2100/2600
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2100 мАч
- **Размеры:** 13,1x6,5x0,9 см
- **Вес:** 120 г
- **Цена:** 20 000 рублей

Исторически сложилось, что флагманский продукт задает тон всей производственной линейке. Яркий пример: недавно на прилавках появился **Samsung Galaxy S5**, а теперь рынок пытается завоевать его мини-версия.

Рецепт новинки стар как мир. Для ее приготовления корейцы взяли S5, уменьшили экран до 4,5 дюйма и существенно ужали технические характеристики. Четырехъядерный процессор **Qualcomm MSM8226 Snap-dragon 400** выдает всего 1,4 ГГц, а видеоядро **Adreno 305 з**аметно уступает топовому Adreno 330. Впрочем, по мнению Samsung, за счет экранного разрешения в 720x1280 на работу без тормозов выделенного железа должно хватить. Это, кстати, косвенно подтверждает и взрослый запас оперативки в 1,5 ГБ.

Интересно, что продаваться **S5 mini** будет в нескольких версиях — с одной и двумя SIM-картами. Причем последний вариант по каким-то причинам будет обслуживать другой кристалл — **Exynos 3 Quad 3470** с четырьмя ядрами и графикой **Mali-400MP4**, известной еще по Galaxy S2.

Обойдется новинка недешево, почти в 20 000 рублей. Сумеет ли она с таким ценником обойти описанный выше LG G3 S с бо́льшим экраном, той же начинкой и ценой на 7000 рублей ниже, — покажет время.

ЯРОСТЬ

Logitech G402 Hyperion Fury

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина
- **Сенсор:** лазерный, 240 — 4000 dpi
- **Кнопки:** 8 программируемых + колесико-кнопка
- **Длина кабеля:** 2 метра
- **Размеры:** 13,6x7,2x4,1 см
- **Вес:** 144 г
- **Цена:** 2200 рублей

Все самое-самое всегда привлекает внимание. Не зря Книга рекордов Гиннесса ежегодно выпускается завидным тиражом. На сей раз свою порцию славы решила завоевать **Logitech**, выпустившая «самую быструю мышь» **G402 Hyperion Fury**.

Идея ее — в облегчении жизни любителям низких dpi. Как известно, маленькое разрешение сенсора позволяет точнее наводиться на цель, но в то же время заметно усложняет процесс разворота камеры: мышь приходится разгонять по коврику, чтобы она считала как можно больше значений. К сожалению, многие грызуны в подобных условиях частенько теряются, — с G402 Hyperion Fury, как обещает производитель, такого не произойдет.

В грызуне использована фирменная технология **Delta Zero** с гибридным сенсором **Fusion Engine**. Совместными усилиями они готовы считывать значения на скоростях до 12,7 метра в секунду, что в пересчете дает 45 км/ч — быстрее, чем рекорд олимпийского чемпиона Усэйна Болта.

Хороши в новинке и второстепенные параметры: все восемь клавиш программируемы и знакомы с макросами. А значит, в шутерах, для которых и создавалась G402 Hyperion Fury, можно будет не только ставить новые рекорды скорости, но и одним кликом сразу и перезаряжаться, и приседать, и даже отправлять в чат заранее подготовленные сообщения.

МЫШИНЫЙ ВЕТЕР

Tt eSports Ventus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина
- **Сенсор:** лазерный, 5700 dpi
- **Кнопки:** 6 шт. + колесико
- **Длина кабеля:** 1,8 метра
- **Цена:** 1700 рублей

Ventus в переводе с латыни означает «ветер». Казалось бы, для **Thermaltake**, производителя кулеров, это отличное название для очередной башни, однако в компании посчитали по-другому и отдали красивое имя игровому подразделению **Tt eSports**. Ну а оно недолго думая прилепило его к новому грызуну.

Впрочем, мышке новое имя подходит. Главная особенность Ventus — вентилируемая спинка. Нет, речь сейчас не о вертушках, спрятанных в корпусе, а о перфорированной поверхности, которая не должна давать потеть ладони. Причем какой именно руке будет прохладно — без разницы. Ventus симметричная, подойдет как правшам, так и левшам. В угоду равноправию производитель даже поставил боковые кнопки с каждой из сторон и позволил назначать на них любые действия.

Вместе с грызуном поставляется фирменная программа, разрешающая писать собственные макросы и подгонять под себя поведение лазерного сенсора на 5700 dpi. Настройке в мышке поддается и вес — в комплекте есть несколько грузиков.

Обойдется новинка не особо дорого — 1700 рублей. Покупать ее, по словам производителя, лучше любителям стратегий, MOBA и шутеров; видимо, именно в этих жанрах руки потеют сильнее всего.

ИГРОВОЙ УЛЬТРАБУК

Тестирование игрового ноутбука Razer Blade

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов, IPS (IGZO), 3200x1800
- **Процессор:** Intel Core i7-4702HQ (4 ядра, 2,2 — 3,2 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 870M (3 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 128 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 3x USB 3.0, HDMI, 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Габариты:** 34,5x23,5x1,8 см
- **Вес:** 2 кг
- **Цена на июль 2014 года:** 99 900 рублей

Мы часто рассказываем о том, как очередной производитель оперативной памяти, корпусов или блоков питания неожиданно подается в производство мышек. Тут ситуация обратная. **Razer**, признанный мастер игровой периферии, решила завоевать рынок ноутбуков. Мелочиться компания не стала и, сразу нацелившись на верхний сегмент, представила в нем две модели: **Blade** и Blade Pro. Мы начали с первой.

Сразу скажем, ноутбуки с зеленым логотипом на крышке — новинка только для нашей страны. На Западе они продаются около двух лет, и в Россию приехало уже четвертое поколение Blade. Хотя переживать по поводу «отсталости» не стоит, наоборот, таким образом Razer сэкономила нам кучу нервов и денег, ведь к своей текущей итерации лэптоп избавился от массы «детских» проблем и основательно нарастил мускулы.

Дорого

Начнем с внешнего вида. За долгие годы производители ноутбуков приучили нас, что игровые модели — это априори шумные толстячки с кучей вентиляционных отверстий, спорным дизайном и в обязательном порядке внушительным весом килограммов в пять. Razer шаблон порвала в клочья. Blade в высоту всего 1,8 см, а при взвешивании разгоняет стрелку лишь до двух килограммов. Как это вышло? Все просто — позаимствовали у коллег по цеху удачную идею.

Формула корпуса у Blade такая же, как у MacBook, — три легких куска алюминия, дающих нужную прочность, жесткость на скручивание и, естественно, шикарный внешний вид. На первый взгляд ноутбук как две капли воды похож на купертинские творения: тонкая крышка дисплея, чуть скругленные края и острые грани без обточки. Правда, в исполнении Razer все это выглядит гораздо эффектнее, чем у Apple.

Корпус выкрасили в черный цвет, закатали в приятный на ощупь софттач, сделали на крышке штамповку и добавили туда же светящийся зеленым логотип компании. Получилось сногсшибательно. Одно только «но»: очень маркое покрытие. Чуть-чуть поработал — доставай комплектную тряпочку с микрофиброй и оттирай отпечатки.

Внутри

Хороша и внутренняя часть. Дисплей окружает тонкая металлическая рамка, а на нижней половинке встали два динамика, «Питание» под экраном и клавиатура. Клавиши у последней островные, полноразмерные, с мягким ходом и подсвечены зеленым — никаких претензий. Промахнулась Razer с набором кнопок: забыла добавить **Page Down**, **Page Up**, а также **NumPad** в сочетании с **Fn**, из-за чего некоторые привычные комбинации на ноутбуке недоступны.

Зато по игровым параметрам клавиатура идеальна. Прожать разом можно хоть все клавиши; **Shift** с **Ctrl**, как и полагается, большие, есть поддержка макросов. За их настройку, как и у всей периферии Razer, отвечает программа **Synapse 2.0**, позволяющая выдать каждой кнопке новое значение и записать на нее последовательность действий любой сложности.

Синтетические тесты

3DMark (FireStrike)

Score	Graphics	Physics
4215	4638	8186

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS	Scores
21,6	544

Unigine Valley 1.1

FPS	Scores
26,6	1114

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1920x1080	3200x1800
Tomb Raider		
High	35	25,5
Max	40	16,8
Hitman: Absolution		
Medium	66,3	35,4
High	52,4	24,7
Ultra	47,1	23,2
Crysis 3		
Medium	57,9	30,4
High	45,8	23,9
Max	31,9	14,3
Metro: Last Light (без SSAA, PhysX и Tesselation)		
Medium	57,9	30,4
High	45,8	23,9
VeryHigh	31,9	14,3
Battlefield 4		
High	61,6	24
Ultra	29,1	15,4

А вот тачпад получился странным. По всем признакам в Blade стоит ультрабучная панель-кнопка: большая площадка, гладкая поверхность, поддержка мультитач. Однако на деле она не прожимается, а функционирует по классической схеме с парой раздельных кнопок у основания. Сочетание необычное и поначалу вводит в ступор. Хотя ругаться не будем, ведь пользоваться тачпадом приходится не так часто — для игр всегда есть мышка, а в Facebook можно просто тыкать пальцем в дисплей. Он сенсорный, поддерживает жесты, и работать с ними в Blade действительно удобно: экран всего 14 дюймов, так что ноутбук ставишь как раз на расстоянии вытянутой руки.

Дисплей

Но восприимчивость к нажатиям в дисплее не главное, куда важнее установленная матрица. Это IPS с сумасшедшим для ноутбука разрешением 3200x1800! На такой диагонали оно дает плотность в 262 точки на дюйм и потрясающую четкость картинки, почти как в текущих флагманских телефонах. Как при заявленных параметрах выглядит Windows? Отвечаем: ОС, браузеры и Word отлично приспособлены к условиям и прекрасно масштабируются. Однако для большинства сторонних программ придется либо доставать из ящика лупу, либо переходить на разрешение поскромнее — больно уж мелко все рисуется.

Не уступает матрица и по другим параметрам. Цветопередача, как и полагается для IPS, стремится к идеалу и позволяет работать с полиграфией, а яркости достаточно для работы под лампой. А вот под солнце с Blade лучше не соваться: дисплей закрыт стеклом и заметно бликует.

Звук и разъемы

Звук в ноутбуке обеспечивает пара динамиков, расположенных по бокам от клавиатуры. Играют они громко, правильно и хорошо подойдут и для фильмов, и для игр. Однако если захочется нормальных средних и низких частот, придется все же ставить колонки или подключать наушники. Под них на левой грани выделен один 3,5-мм джек, отвечающий сразу и за прием, и за вывод сигнала.

Рядом с ним два USB 3.0, окрашенных в зеленый цвет, и разъем для подключения зарядки. Еще один USB 3.0 расположился на противоположной стороне, по соседству с HDMI.

Начинка

Ну а теперь расскажем о самом интересном — технической составляющей ноутбука. Несмотря на свои габариты, оснащен Blade по высшему разряду. В основе лежит полноценный четырехъядерник **Intel Core i7-4702HQ** с поддержкой Hyper-Threading. В стандарте он работает на частоте 2,2 ГГц, однако благодаря технологии **Turbo Boost 2.0** может разгоняться до 3,2 ГГц. В помощь ему призваны 8 ГБ оперативной памяти, чего должно хватить как на нормальную работу ОС, так и на все текущие игры.

С местом же под хранение файлов у ноутбука определенные сложности. Единственный вариант — твердотельник, и в базовой комплектации его объем всего 128 ГБ, что для современных нужд, когда одна игра порой занимает до 30 ГБ, маловато. За увеличение емкости в Razer просят серьезные доплаты: 10 000 рублей за 256 ГБ и 24 000 рублей за 512 ГБ. Дорого? При желании можно сэкономить — SSD сидит на порте M.2, и его реально заменить самостоятельно.

Зато к чему претензий нет, так это к видеокарте. Установленная **GeForce GTX 870M** соответствует настольной GTX 670: 1344 потоковых ядра, 112 текстурников и 32 блока растеризации. Функционирует все на стандартной частоте 941 МГц и поддерживается 3 ГБ GDDR5 со скоростью 5 ГГц.

Производительность

Достаточно ли этого для игр? Ситуация следующая. В Full HD все без исключения наши тестовые проекты на высоких настройках выдавали не меньше 30 fps. С «родными» же 3200x1800 такого добиться не удалось — максимум для них стал «средний» уровень. И надо сказать, для ноутбука это отличный результат: обработать вчетверо большее разрешение равносильно включению сглаживания MSAA 4x по всему экрану. Похож, кстати, и эффект: запредельная четкость без намека на «лесенку» по краям объектов.

Стоит, правда, такой эффект недешево. В комплектации с SSD на 128 ГБ Razer Blade обойдется в 99 990 рублей. Цена, понятное дело, внушительная, но, придется признать, обоснованная. Как ни крути, а конкурентов с сопоставимыми размерами и возможностями у новинки нет и в ближайшем будущем не предвидится. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность
+ удобная клавиатура
+ хороший звук
+ малогабаритный корпус
+ экран

– МИНУСЫ –

– высокая цена
– не хватает кнопок на клавиатуре
– маркий корпус
– мало разъемов

БОЛЬШЕ МЕСТА

Тестирование игрового моноблока MSI AG240 2PE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 23,6 дюйма, TN, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4700HQ (4 ядра, 2,4-3,4 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 860M
- **Твердотельный накопитель:** 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ (7200 об/мин)
- **Дисковод:** DVD-RW
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4, LAN (Qualcomm Atheros Killer E2205)
- **Разъемы:** 5x USB 3.0, HDMI-in/out, LAN, 2x 3,5-мм джек, кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, звуковой тракт Creative
- **Габариты:** 58,3x32,9x42,5 см
- **Вес:** 9,4 кг
- **Цена на август 2014 года:** 48 000 рублей

Мы, в «Игромании», любим мощные компьютеры, но всегда ратуем за то, чтобы они не превращали комнату в подобие душной серверной. И хотя прогресс уже давно дошел до уровня, когда от кучи проводов можно избавиться, жадность производителей все никак не сделает эту блажь доступной. Впрочем, исключения бывают, и мы нашли одно из них — моноблок **MSI AG240 2PE**.

Моно что?

Моноблок? Да, именно так, и, да, мы помним, что всю жизнь называли их печатными машинками с выходом в интернет. Но AG240 изменил наши взгляды. В корпус монитора инженеры поставили материнскую плату на чипсете **Intel HM87** и оснастили ее полноценным четырехъядерником **Intel Core i7-4700HQ** на базе архитектуры **Haswell**. Номинальная частота у него равна 2,4 ГГц и при запасе по температуре может подниматься до 3,4 ГГц. Есть у кристалла и встроенное видеоядро. Главных занятий у него два: экономить энергию в режиме «рабочий стол» и помогать при перекодировании видео силами движка **Quick Sync**.

Оперативной памяти компьютеру выдали 8 ГБ DDR3 скоростью 1600 МГц и возможностью расширения до 16 ГБ — для работы с графическими редакторами не густо, но для игр и операционной системы будет за глаза. Оптимально подобран и состав накопителей. Под операционку (Windows 8.1 Pro) стоит быстрый твердотельник на 128 ГБ, а под файлы — классический жесткий диск на 1 ТБ, причем не медленный «ноутбучник», а скоростная модель со шпинделем на 7200 об/мин. Если этого не хватит, то, в принципе, можно заморочиться и добавить еще пару SSD, объединив их в **MSI Super Raid 2**, способный реально раскочегарить получившийся набор до 1,5 ГБ/с.

Впрочем, куда важнее в AG240 установленная видеокарта — мобильная **NVIDIA GeForce GTX 860M**. По меркам настольных компьютеров не бог весть что и соответствует обычной **GTX 750 Ti**. Но тут надо понимать — чип базируется на новом кристалле **GM107** на архитектуре **Maxwell** (текущее поколение «зеленых» носит звездное имя Kepler), а ее создавали с прицелом на экономичность и максимум fps на один ватт.

Так, по нашим тестам, AG240 без вопросов тащит все современные игры на максимальных настройках в Full HD. Пусть с 25 fps, но для одиночных проектов этого хватает за глаза. Ну а в «онлайне» красотами можно и пожертвовать, причем не так уж сильно. Тот же Battlefiled 4 заветные 60 fps в 1920x1080 выдает уже на «средней» графике. В общем, играть можно. Расскажем, как всем этим пользоваться.

Синтетические тесты

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS	Scores
18	454

Unigine Valley 1.1

FPS	Scores
19,5	818

Игровые тесты (кадров в секунду)

War Thunder

Настройки	1680x1050	1920x1080
Medium	140,3	120,9
Max	115,9	100,1

Hitman: Absolution

Настройки	1680x1050	1920x1080
Ultra, AF 16x	44,3	41,7
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	33,6	30

Crysis 3

Настройки	1680x1050	1920x1080
High	43,1	26,9
Max	38,6	23,8

Metro: Last Light

High, AF 16x	40	36
High, AF 16x, SSAA	24	21
High, AF 16x, PhysX	24	22

Battlefiled 4

Настройки	1680x1050	1920x1080
High	51,7	45,7
Ultra	35,7	31,7

Внешне

Начнем с оформления. Может, у нас при первом знакомстве было слишком хорошее настроение, а может, и действительно так, но внешний вид AG240 нас впечатлил. Черный прямоугольник с тонким красным ободком по кругу, крупной полосой того же цвета у основания и металлической вставкой с логотипом-драконом. Одновременно и строго, и современно.

Классно в железке продуман и способ установки. Проще всего его описать так: «Фоторамку видели?» Вот то же самое. Основанием на стол, а сзади выдвигающаяся ножка для надежности. Да, это противоречит всем теориям правильного расположения монитора «чуть выше уровня глаз», но смотрится на пять с плюсом. Неудобно только, что не сделали прорези для кабелей от клавиатуры и мышки, провода от них приходится пускать сбоку от компьютера, и выглядит это не очень эстетично.

Зато очень понравилось расположение портов. На левой боковине выделили группу для периферии: два USB 3.0 и кардридер. А сзади поставили разъемы для постоянной техники: три USB 3.0 (один из которых оснащен функцией быстрой зарядки Super Charger), HMDI-in, HDMI-out, LAN, обслуживаемый контроллером **Qualcomm Atheros Killer E2205** и пара 3,5-мм джеков.

Последние, как и во всей технике MSI, поддерживаются программой **Creative Sound Blaster Cinema 2**. С ее помощью можно наладить виртуальный «звук вокруг», добавить баса, подвигать полоски эквалайзера и ограничить максимальную громкость. Причем все это применимо не только к внешней акустике, но и встроенной. «Голос» компьютера — пара излучателей на пять ватт, установленных под дисплеем. Про бас с ними лучше не вспоминать, а вот верхнюю середину и высокие частоты они воспроизводят прилично.

Не обошелся AG240 без «глаз» и «ушей». На верхней кромке установлена веб-камера на 2 Мп, и снимает она прилично: при нормальном освещении лицо прорисовывается отлично, а большего, честно говоря, от модуля требовать глупо. Хороши оказались и микрофоны, расположенные по бокам от объектива, — речь захватывают уверенно и без искажений.

Ну и последнее, о чем надо рассказать, — экран. Он тут размером в 23,6 дюйма и выдает 1920x1080. Матрица, правда, не IPS, тыкать в нее нельзя, но и каких-то особых претензий у нас к ней не возникло. Цвета и контрастность нормальные, запас по яркости есть, да и углы обзора такие, что посмотреть фильм в компании пары друзей труда не составит. Также в плюсы монитора запишем матовое покрытие — в ясный день с его помощью не побреешься, зато можно будет поиграть, бликов почти нет.

●●●

Короче говоря, AG240 2PE нам определенно понравился. Места занимает мало, проводов от него минимум, выглядит красиво, не шумит, тянет все игры, без усилий переживает Windows со всеми ее заморочками и при этом стоит 48 000 рублей. Дорого? В пересчете на сборку обычного компьютера и покупку монитора переплата выходит около 4000 рублей. По-нашему, вовсе не дорого.

● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошая производительность
+ отличный внешний вид
+ занимает минимум места
+ сетевые контроллеры Qualcomm
+ обоснованная цена

— МИНУСЫ —

- TN-матрица
- нет регулировок по высоте и наклону

СОПЕРНИК

Тестирование игровой мышки SteelSeries Rival

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 6500 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 3 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** поддержка макросов, настраиваемая подсветка
- **Размеры:** 13,3x7x4 см
- **Вес:** 128 г
- **Цена на август 2014 года:** 3100 рублей

Кто бы что ни говорил, а основные потребители мышек — любители шутеров. Именно им нужны и запредельные dpi, и возможность настраивать кнопки, и эргономичные корпуса. По словам **SteelSeries**, их новая **Rival** отвечает всем этим требованиям. Проверим.

Нет симметрии

Для самой компании Rival действительно необычна. Впервые за долгие годы SteelSeries выпустила не симметричное яйцо, а мышку с эргономичным корпусом и подставками под пальцы. Да, левшам опять не повезло (зеркальных вариаций для них не объявлено), зато праворуким Rival прям как раз. Главное только, чтобы основной хват был либо пальцевым, либо когтевым — под это подогнаны все элементы.

Взять те же клики. Они очень длинные, без малого восемь сантиметров, и одинаково хорошо прожимаются по всей поверхности — пальцы можно упереть в любую точку. На прицельную работу рассчитаны и скролл со стоящим перед ним переключателем dpi. Первый основательно утоплен в корпус и не располагает к прокрутке всей подушечкой, второй сильно смещен к центру спинки, и быстро добраться до него реально только при заранее согнутых пальцах. Ну и последний штрих — боковые кнопки «вперед/назад». Они заметно выдвинуты, и, если попытаться распластать по грызуну всю ладонь, большому пальцу будет тяжко, придется постоянно сдвигать всю кисть, дабы дотянуться до клавиш.

Под заданную эргономику выбрана и форма корпуса. Горбик высотой в четыре сантиметра служит площадкой для основания пальцев, а резко уходящая в стол задняя половина принимает на себя ладонь. А вот материалы у Rival неоднозначные. Основная часть грызуна полностью покрыта софттачем, а боковины — резиной в мелкую точку. Цепкость комплект обеспечивает отличную, но пачкается мама не горюй. Пара дней игры — и вся мышь в отпечатках.

Софт

Как и полагается приличному грызуну, только клавишами да формами Rival не обошелся — в наличии куча настроек, проковыряться с которыми можно не один час. Дабы получить доступ к столь увлекательному занятию, необходимо скачать с официального сайта программу **SteelSeries Engine**. На момент написания материала она дошла до версии 3.2.5, обзавелась облачным хранилищем, нормальным интерфейсом и избавилась от глупых ошибок переводчиков, ранее искренне считавших, будто My Gear применительно к мышкам, клавиатурам и гарнитурам переводится как «Моя фототехника».

Внутри программка проста. На главном экране представлена фотография мышки с подписанными кнопками. Жмем на любую — получаем доступ к ее настройкам, позволяющим поменять значение клавиши и назначить на нее макрос. Под последние выделено отдельное окно: тычем в нем на кнопку «Запись», отстукиваем на клавиатуре последовательность действий и создаем нужную комбинацию.

Позволяется в Engine 3.2.5 настроить чувствительность датчика. Причем устанавливать предлагается сразу два значения, между которыми в дальнейшем будем переключаться при помощи кнопки dpi. Еще одна особенность софта — второстепенные параметры. Подогнать под себя можно ускорение по осям, частоту опроса (от 125 до 1000 Гц), а также уровень сглаживания движений, частично компенсирующий тряску рук при прицеливании. Нужны ли эти опции на деле? Сложно ответить. В нашем случае от первых двух пунктов мы вообще никакого эффекта не получили, а третий и вовсе испортил все положительные впечатления от датчика.

В деле

Оптический сенсор **Pixart PMW3310** в Rival выдает 6500 dpi и, по нашим ощущениям, в World of Tanks и Battlefield 3 мало в чем уступает своим лазерным собратьям. Движения руки на экран передаются четко и не вызывают нареканий. Единственное, к чему придеремся, так это к небольшим скачкам прицела в снайперском режиме. Та же Razer Taipan с близким к Rival ценником такого себе не позволяет, но, правда, и под ноги себе требует хороший коврик, в то время как грызун SteelSeries благодаря оптической природе одинаково хорошо работает на любой поверхности.

Хороши в мышке и кнопки. Все они оснащены механическими триггерами, не страдают задержками и практически бесшумны, что должно понравиться родственникам любителей поиграть ночью. В преимуществах клавиш значится еще время работы. По заявлению SteelSeries, выдержать кнопки должны 30 миллионов нажатий — если делать клик раз в секунду, то на поломку одной клавиши уйдет без малого год.

●●●

Резюмируя, по всем параметрам Rival получилась интересной и вряд ли кого-то разочарует. Однако тут есть одно «но» — стоимость. В то время как на Западе новинка обходится примерно на 700 рублей дешевле основных конкурентов, к нам она приехала по флагманской цене в 3100 рублей. А за эти деньги у нас предлагаются и чуть более точные сенсоры, и возможность настраивать высоту отрыва. Отсюда следует, что единственным неоспоримым преимуществом Rival остается ее эргономика — лучше корпуса под пальцевой и когтевой хваты мы еще не встречали. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ хороший сенсор
+ удобный корпус
+ поддержка макросов

— МИНУСЫ —

– завышенная цена в России

ВЕЧЕРИНКА

Тестирование 2.1-акустики Edifier S730

В «Игромании» №3/2014 мы протестировали топовую 5.1-систему **Edifier S550 Encore**. Хорошо в ней было абсолютно все, начиная со звука и заканчивая разумной для своего класса ценой, не понравилось лишь одно — далеко не у всех есть место под шесть колонок. Сегодня мы расскажем о решении этой проблемы: на тестах у нас прародитель и младший брат S550 Encore — 2.1-комплект **Edifier S730**.

От души

Хотя «младший» в описании этой акустики — слишком громкое слово. На доставке нам выдали полутораметровый ящик высотой 60 сантиметров и весом 30 кг. О красивых выражениях, сказанных в адрес этого груза во время переноски, умолчим, а вот о том, что же там такого лежало, расскажем без проблем. Кроме самих колонок, под мощным слоем пенопласта обнаружились два пульта управления и целый ворох проводов в запаянных пакетиках: «RCA-RCA», «RCA-3,5-мм джек», Coaxial и моток двужильного акустического кабеля. Все это, кстати, нормального качества: толстая оплетка, жесткие разъемы и луженые концы.

Не подвела и основная батарея. Сателлиты — два черных параллелепипеда, покрытых пусть и не особо практичным, зато эффектно выглядящим лаком. Лицевая сторона закрыта пылезащитной сеткой, под которой видны два излучателя. Один, на 3,5 дюйма, отвечает за средние частоты, другой — один дюйм — несет ответственность за высокие. По размерам, кстати, колонки совсем небольшие (20 см в высоту и 11,5 см в ширину), и найти им место рядом с монитором труда не составит. Иное дело — сабвуфер.

Вот эта штука, хоть мы с ней уже и встречались в S550 Encore, впечатляет до глубины души. Низкочастотная коробка таких размеров, что если выкорчевать из нее все внутренности, то в освободившемся пространстве можно собрать компьютер с парой GeForce GTX TITAN на борту. В длину ящик из МДФ лишь чуть не дотягивает до полуметра, а в высоту достигает 40 см! Зачем так много? Место выделили для установленного на лицевой панели 10-дюймового активного динамика мощностью в 150 Вт и пары пассивных излучателей по бокам.

Сборка и управление

Собрать систему в единое целое несложно. Центром управления и усиления в S730 выступает сабвуфер — к нему по акустической паре подключаются сателлиты, подводится питание и звук. Всего источников акустика готова принять четыре штуки: пару по RCA и еще два по оптике и коаксиалу. За работу с последними отвечает ЦАП **Cirrus Logic CS8416**, поддерживающий частоту дискретизации в 192 кГц и частенько встречающийся в аудиоресиверах и DVD-плеерах.

Управлять этим делом предлагается двумя способами. Первый — традиционный беспроводной пульт ДУ. С него позволяется не только регулировать громкость, тональность и бас, но и смещать стереокартину в ту или иную сторону, переключать источники, а также напрямую контролировать мощность саба.

Второй вариант контроля — настольный пульт с выходом на наушники. Закрепляется он в специальной пластиковой подставке и внешне напоминает то ли архаичный наладонник, то ли упрощенную систему запуска ракет. На монохромный дисплей с синей подсветкой выводятся все текущие параметры акустики, а при помощи крутилки-кнопки и пары клавиш дублируются функции первого пульта.

Привет соседям

Как и с S550 Encore, пользоваться этим богатством придется более чем активно, — звучит набор своеобразно, и в качестве первой скрипки тут всегда выступает сабвуфер. Музыка? Расталкивая всех локтями и громко крича, вперед лезут басисты, барабанщики и внешне миролюбивые виолончелисты. Фильмы? На S730 они воспринимаются гимном в честь звукорежиссера по спецэффектам: нарастающий низкочастотный гул, как в кинотеатре, взрывы, выстрелы, звуки моторов. Все это S730 обрушивает на слушателя мощной волной. Игры? Здесь равнодушными к колонкам могут остаться лишь поклонники текстовых квестов, так как рокот двигателей, завывания минометных снарядов и крик соратников на поле боя акустика выдает так, что мурашки по коже бегут.

А вот приверженцам идеального звука S730 не понравится. К сожалению, сателлиты в наборе не дотягивают до уровня саба и сбалансировать общую картину средними и высокими частотами не в состоянии — не хватает мощности. В играх и фильмах это, в принципе, не страшно, там основное — спецэффекты и хорошее позиционирование источников, а вот некоторым музыкальным жанрам вредит. Из-за недостатка середины акустике очень сложно даются динамичные композиции сразу с несколькими солирующими инструментами. Простые же вещи типа легкого рока, попсы и «электронщицы» отрабатываются без проблем.

●●●

Конечно, за 14 000 рублей хочется, чтобы набор отыгрывал абсолютно все, но чудес не бывает. S730 — это чисто развлекательная система без претензий на Hi-End-сектор. Игры, фильмы, легкая музыка — в мультимедийной среде ей нет равных. Похвалить акустику стоит и за продуманность. Несмотря на огромные габариты сабвуфера, колонки и пульт управления на столе занимают минимум места. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.1
- **Мощность:** 2x 70 Вт + 150 Вт
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц
- **Динамики сателлитов:** 1 + 3,5 дюйма
- **Динамик сабвуфера:** 10 дюймов
- **Входы:** 2x RCA, S/PDIF (optical, coaxial)
- **Дополнительно:** пульт ДУ, полный набор качественных кабелей
- **Размеры:** 11,6x20x16 см (сателлиты), 34,8x40x48,9 см (сабвуфер)
- **Общий вес:** 30 кг
- **Цена на август 2014 года:** 14 000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ сабвуфер
+ продуманное управление
+ отличные материалы
+ качественные комплектные провода

— МИНУСЫ —

– сателлиты уровнем ниже сабвуфера
– ЖК-экран блекнет на солнце

С ПРИСТАВКОЙ «МИНИ»

Тестирование материнской платы MSI Z97I Gaming AC

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core под Socket LGA1150
- **Формфактор:** mini-ITX
- **Чипсет:** Intel Z97 Express
- **Оперативная память:** 2x DDR3-1066/3300 МГц до 16 ГБ
- **Графическая подсистема:** PCIe 3.0 x16
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3
- **Звуковая подсистема:** Realtek HD Audio + Creative SB Cinema 2
- **Сетевой адаптер:** Qualcomm Atheros Killer E2205, Intel Wi-Fi 802.1n, Bluetooth 4.0
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, S/PDIF, 2x HDMI, DisplayPort, аудио
- **Дополнительно:** автоматический разгон, шестимесячная премиум-лицензия XSplit Gamecaster, усилитель для наушников
- **Размеры:** 170x170 мм
- **Цена на август 2014 года:** 5500 рублей

Пока Valve кормит нас обещаниями о скором старте SteamOS, а большие дяди из игровых компаний с серьезными лицами рассуждают о крахе Windows, мы решили не молоть попусту языками, а рассказать, на чем же нам предстоит собирать наши мини-компьютеры. Стартовали с материнских плат, заказав на тест **MSI Z97I Gaming AC** в формфакторе mini-ITX.

Выбор

Взять именно эту модель нам, естественно, приказал не голос сверху, а банальное желание сравнить младшего брата со старшим. Ведь ровно два месяца назад мы разбирались с **Z97 Gaming 7**, поэтому сможем четко сказать, чего же мы лишимся (а может, и приобретем?), поддавшись на уговоры родственников не ставить около телевизора шумящий аки самолет Full Tower. Начнем с поставки. Несмотря на незавидный статус mini-ITX, по оснащенности Z97I Gaming AC переплюнет многих «больших» конкурентов. В коробке нашлись и провода для накопителей, и выкрашенная в черный цвет заглушка для панели ввода/вывода, и табличка на дверь «Извините, занят, играю», и даже игровой бонус для War Thunder — танк KV-1B и 1000 премиумной валюты (по игровым меркам не так уж и много). Пожалуй, единственное, чего не хватает Z97I Gaming AC, — термопар. К старшей плате их положили аж шесть единиц, а тут нет ни одной, хотя для малогабаритного корпуса замер температуры — штука актуальная.

Внешне

Похожи братские платы и внешне. Черный текстолит, минимум белых дорожек и алюминиевые радиаторы с изображением дракона и острыми красными когтями. А вот наполнение и компоновка, естественно, отличаются с поправкой на габариты.

Процессорный сокет LGA1150 встал слева по центру. По правому боку от него разместились порты DDR3, готовые принять пару планок общим объемом 16 ГБ и максимальной скоростью 3300 МГц. За питание этих элементов отвечают шесть линий «конденсатор-катушка-транзистор» уровня **Military Class 4**. Для самой MSI это означает использование качественных компонентов с защитой от всего и вся, а для нас — разгонный потенциал и срок службы от десяти лет.

Под накопители в варианте mini-ITX выделено четыре порта SATA Rev. 3 (M.2 нет). Для полноразмерной платы это маловато, но для мини-версии — более чем. Интересно, что расположены разъемы над сокетом. Сюда же переехал и питающий 24-pin ATX для блоков питания. А вот нижняя грань текстолита получила лишь один PCIe x16 3.0 под видеокарты — никаких PCI или PCIe x1 под периферию, не хватило места.

В качестве утешения с Z97I Gaming AC в комплекте идет плата беспроводной связи Wi-Fi/Bluetooth. Причем построена она на чипах **Intel** и поддерживает технологию **WiDi**. Если в доме есть телевизор с таким же модулем (или хотя бы наклейкой), то фильмы на него можно транслировать без проводов. А вот основной сетевой адаптер, отвечающий за порт LAN, работает на микросхеме **Qualcomm Atheros Killer E2205** и во время игры в Battlefield 4 готов с холодностью маньяка придушить начавший не вовремя обновляться QIP.

Повезло Gaming AC и со звуковым трактом. И хотя в его основе лежит набивший оскомину 8-канальный **Realtek**, в MSI ему выдали новенькие костыли в виде усилителя для наушников на 600 Ом и программной поддержки от **Creative**. Последняя выражается в наличии утилиты **Sound Blaster Cinema 2**, оснащенной полным набором цифровых «улучшайзеров», «виртуализаторов звука вокруг» и «прибавляторов баса». Звучит все это наравне со старшей платой Gaming 7 и потянет не только пищалки телевизора, но и недорогие колонки.

Тем же, кто все-таки решится на приобретение качественной акустики и ресивера, лучше будет воспользоваться либо оптическим выходом на панели ввода/вывода, либо, если появится такая возможность, соединить систему по USB. По словам MSI, все порты на плате дружат с технологией **Audio Power** и даже при установке нескольких устройств удерживают стабильное напряжение в 5 В, что любят всякие внешние ЦАП. Так ли это на практике и влияет ли как-то на звук, утверждать не беремся. Мы разницу не услышали и после подключения ко второму USB грелки для чашек.

Но правильное питание в любом случае полезно не только человеку, но и железке, тем более Z97I Gaming AC способна выдавать доппайки. Стандартная для MSI технология **Super Charge** в наличии, и будущий HTPC вполне можно превратить в зарядную станцию для планшетов и телефонов.

Работа

Сложно ли все это собрать воедино? Нет. Несмотря на чуть нестандартное расположение контактов, при наличии опыта и более-менее прямых рук в боевое состояние система приводится за несколько минут. Единственное, надо заранее прикинуть состав компонентов. Свободного пространства немного, и большой процессорный кулер вполне может нависнуть над слотами памяти, ограничив высоту устанавливаемых планок.

К примеру, после установки над **Core i7-4770K** полноразмерного **Cooler Master V6** нам пришлось отказываться от стандартных для тестового стенда **Kingston HyperX DDR3-2400**. На замену им взяли пару низкопрофильных **Kingston KVR16N11S6A/2-SP**. А вот с видеокартой трудностей не возникло — в нашу сборку легко поместилась **GeForce GTX 770** длиной почти 27 сантиметров. Конечно, для HTPC она вряд ли сгодится, лучше подобрать вариант покороче, но в условиях открытого стенда размеры не критичны.

С настройками у платы все тоже очень просто. Ограничивать mini-ITX инженеры не захотели и оставили те же самые возможности, что и у старших образцов. Полноценный UEFI позволяет наладить работу не только периферии, но и процессора с памятью. Для последних выделена отдельная вкладка OC с полным набором необходимых параметров. Если копаться в множителях и частотах BCLK лениво, MSI предлагает функцию **OC Genie**. Она автоматически подбирает оптимальные настройки и в нашем случае сумела поднять кристалл с 3,5 до 4 ГГц. Для справки: ручной максимум у нас составил 4,2 ГГц.

Тем, кто BIOS на дух не переносит, MSI позволяет работать через Windows-утилиту **Command Center**, где в чуть более красивом графическом интерфейсе продублированы все основные опции UEFI.

●●●

Как MSI столько всего упихала на квадрат текстолита со стороной всего 17 см — не понятно, да и не особо важно. Главное, что, несмотря на свои размеры, Z97I Gaming AC предоставляет те же самые возможности, что и старшие собратья, а значит, при сборке HTPC можно себя особо не ограничивать. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ много возможностей
+ необычные технологии
+ богатая комплектация
+ эксклюзивные дополнения к War Thunder

– МИНУСЫ –

– небольшие ограничения на размеры железа

МОНИТОР ЧЕМПИОНОВ

Тестирование флагманского монитора BenQ XL2720Z

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс GtG
- **Углы обзора:** по горизонтали/по вертикали — 170°/160°
- **Интерфейсы:** D-sub, DVI-DL, 2x HDMI, DisplayPort 1.2
- **Дополнительно:** 3,5-мм вход для наушников
- **Энергопотребление:** 27 Вт
- **Размеры:** 64,2x54,8x27,3 см
- **Регулировки:** поворот (влево/вправо) — 45°/45°, наклон (вниз/вверх) — -5°/20°
- **Комплектация:** чехол для переноски, кабели HDMI, DVI, USB, пульт S Switch
- **Вес:** 7,5 кг
- **Цена на август 2014 года:** 17 000 рублей

Мы с вами, любители игр, уже давно стали двигателем прогресса на рынке железа. Да-да, звучит странно, но именно ради нас производители ломают голову и придумывают, как бы улучшить лазерный сенсор, чтобы он воспринимал больше точек на дюйм. Для нас создают клавиатуры сразу с несколькими видами переключателей. Для нас делают видеокарты с тысячами ядер, для нас же выпускают и 3D Stereo-мониторы. О последних сегодня и поговорим, на тестах — **BenQ XL2720Z**, преемник одного из лучших игровых дисплеев 2013 года, XL2720T («Игромания» №8/2013, «Большой брат»).

В деталях

Как и предшественник, поставляется новинка в разобранном виде: пластиковая панель и металлическая нога-кронштейн с круглым основанием. Собирается все просто: приставил одну деталь к другой, завернул болтик, готово. На все про все — около минуты, а на выходе получается мощная конструкция, уверенно стоящая на столе и выглядящая строго и внушительно. Расположить ее, кстати, можно как душе угодно. Кронштейн подвижный и позволяет крутить экран в любую сторону, при желании даже разрешается поставить его в портретный режим, что редкость и для профессиональных моделей.

Перекочевала в XL2720Z и схема управления. В правой нижней части стоит ряд из нескольких сенсорных кнопок. Срабатывают они не на нажатие, а на поднесение пальца. Удобно? Кому как, нам не особо нравится. Зато само меню у BenQ образцовое и, наверное, лучшее в индустрии. Выводится оно аккурат над клавишами и в зависимости от выбранного пункта подписывает, какая кнопка и за что отвечает, — значения клавиш могут меняться, но запутаться в происходящем на экране невозможно.

Впрочем, пользоваться «сенсорами» в XL2720Z необязательно. В комплекте с монитором поставляется проводной пульт **S Switch** с четырьмя физическими клавишами и колесиком. Работать с ним одно удовольствие, плюс он поддерживает систему профилей. При желании на клавиши можно забить свои настройки для фильмов, игр и просмотра фотографий и переключаться между ними одним щелчком — просто и удобно.

Крут XL2720Z и по части различных входов. Загибайте пальцы: D-sub (VGA), DVI-DL, два HDMI, DisplayPort 1.2, хаб на два USB и 3,5-мм джек. В переводе на русский: можно подключить два компьютера, Xbox One, PlayStation 4, Blu-ray-проигрыватель, пару внешних жестких дисков и наушники. Причем для последних на оборотной стороне есть еще и специальный крючок, на который их можно повесить, дабы не болтались на столе. Классно? Да всем бы мониторам так!

Основа

В основе дисплея лежит 27-дюймовая TN-матрица с разрешением 1920x1080 и заявленным откликом в 1 мс. Углы обзора у нее хорошие и, если судить по нашим тестам, действительно похожи на указанные в ТТХ 170° и 160° по горизонтали и вертикали соответственно. То есть смотреть фильмы можно не только в гордом одиночестве, но и в компании друзей. Приличный у матрицы и запас яркости с контрастностью. По нашим замерам на стандартных настройках свечение составляет 277 кд/м², а соотношение светлых точек к темным нередко достигало более чем внушительного значения в 1091:1. С учетом того, что BenQ в процессе производства отлично понимала, зачем нужны игровые мониторы, и экран сделала матовым, играть реально даже при бьющем через окна солнце.

А цветопередача на заводских настройках оказалась так себе. Наиболее сбалансированным режимом нами был признан Eco. Яркость в нем комфортна для глаз (111 Кд/м²), а ΔE_{00} (средняя) равна 3,46. В остальных же режимах монитор работает по стандартной «витринной» схеме, также известной как «вырви глаз»: яркость на максимум, цвета задраны до невозможного. Впрочем, если дисплей откалибровать, можно получить ΔE_{00} (средняя) равную 0,51. С учетом общего качества TN-матриц, этого не хватит для серьезной полиграфической работы, но для домашней печати и банального просмотра фотографий без перекоса по оттенкам более чем достаточно.

Побежали

Но самое интересное для нас — это частота развертки, которая у XL2720Z равна ни много ни мало 144 Гц. Зачем так много, мы подробно рассказывали в «Игромании» №6/2014 (см. «Быстрее ветра»), так что сейчас вкратце опишем лишь основные тезисы. Собственно, чем больше это значение, тем больше кадров в секунду выдает экран и тем плавнее видеопоток. Эффект не сильно бросается в глаза, но привыкаешь к нему довольно быстро и возвращаться на медленные матрицы потом уже не хочется.

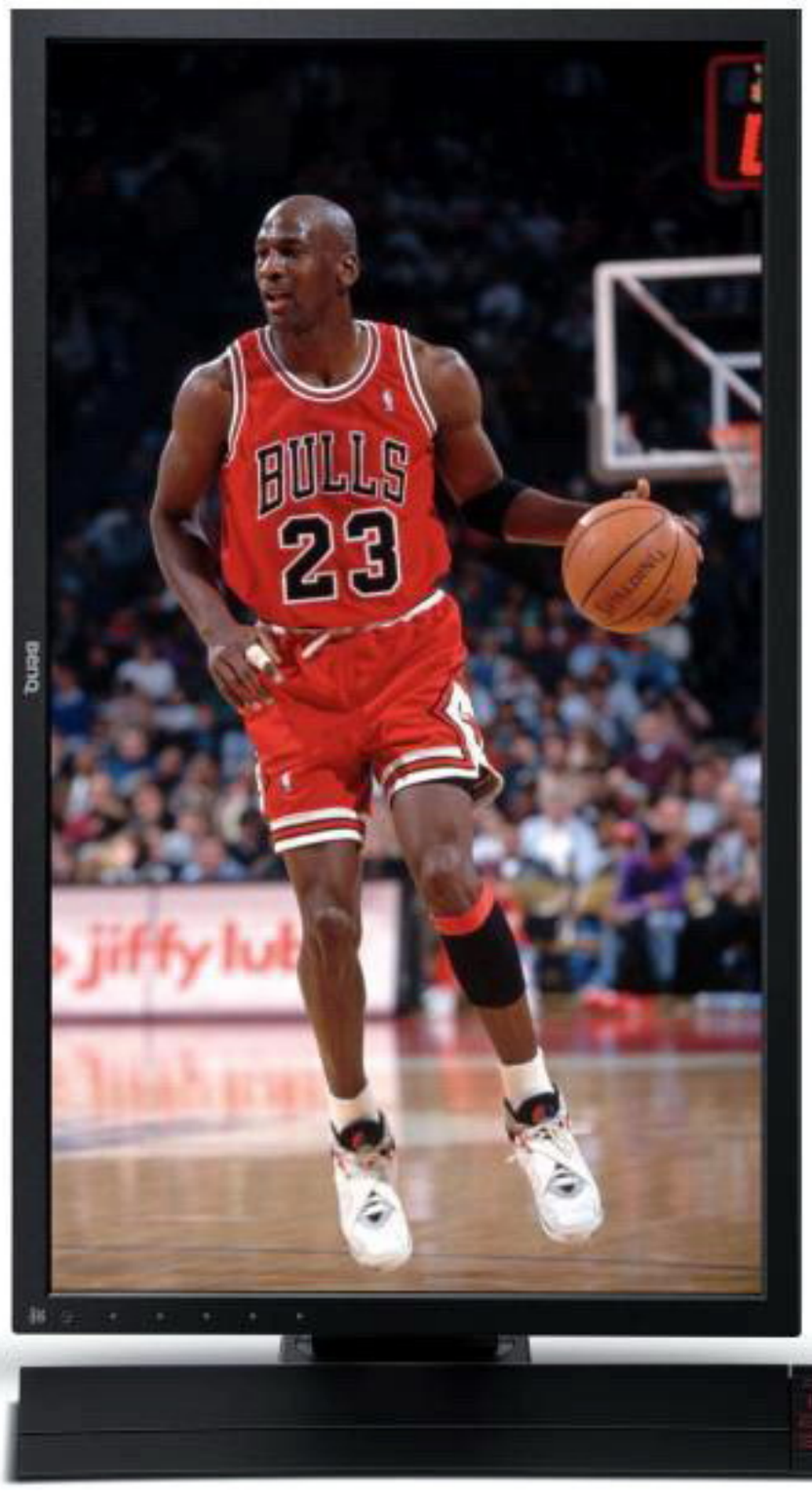
ТЕХНОЛОГИИ

Наряду с хорошей матрицей и 3D Stereo новый XL2720Z оснащен несколькими чисто игровыми технологиями. И пусть на практике их работу почти не видно, рассказать о них все-таки стоит.

Начнем с того, что в играх монитор умеет принудительно высветлять особо темные зоны. Способность эта называется **Black eQualizer**, и на практике она может выделить противника, затаившегося в плохо освещенном углу. Следующая интересная штука — **Motion Blur Reduction**, устраняющая размытие движений. В деле ее смысл не особо понятен, мы с подобными проблемами ни разу не сталкивались, но, по словам BenQ, некоторым функция MBR помогает.

А вот что реально есть полезного в XL2720Z — так это технологии **Flicker-free** и **Low Blue Light**. Первая подавляет мерцание дисплея, а вторая снижает количество синего свечения, что полезно для глаз.

Еще одна важная штука в 144 Гц: этой частоты достаточно для реализации стереоскопии NVIDIA 3D Vision, и BenQ эту опцию добавила, причем прокачала ее сразу до второй версии. Последнее значит, что при наличии видеокарты GeForce и соответствующих очков можно не только получить объемное изображение, но и поддержку технологии 3D LightBoost, заметно осветляющей картинку. Работает все это в XL2720Z на пять с плюсом. Количество артефактов минимально, а на диагонали в 27 дюймов все эффекты выглядят как и задумывались разработчиками: предметы вылетают прямо на зрителя, а свет прожекторов в играх слепит как в реальной жизни.



Результаты измерений

Режим	Уровень контраста (соотношение)	Яркость (Кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (Кд/м²)	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Стандарт	1052:1	269	0,26	3,63
Кино	1027:1	266	0,26	8,56
Фото	1021:1	264	0,26	8,39
sRGB	1055:1	273	0,26	3,54
Eco	1077:1	111	0,10	3,46
FPS1	1057:2	277	0,26	4,60
FPS2	1091:2	274	0,25	4,52
RTS	1086:2	274	0,25	5,51
Стандарт после калибровки	786:1	120	0,15	0,51

В общем, что в играх, что в фильмах, что в офисной работе новый флагман BenQ действительно хорош. Стоит он, правда, дорого — 17 000 рублей, — но деньги свои отрабатывает по полной программе. Однозначный «Выбор редакции». ● *Карасев Михаил*

ПЛЮСЫ

+ частота развертки 144 Гц
+ большая диагональ
+ удобное меню
+ выносной контроллер S Switch
+ богатая комплектация
+ NVIDIA 3D Vision
+ матовое покрытие экрана

МИНУСЫ

– высокая цена
– сенсорные кнопки управления

ПРОЕКТ «ПЛАНШЕТ»

Разбираемся с NVIDIA Shield

В мире планшетов откровенный застой. Как вышел iPad, ничего умнее «больше, быстрее, живучее» никто не выдал. Придумать что-нибудь действительно новое и превратить таблетку хотя бы в летающий робот-уборщик? Да что вы, не купят ведь, надежнее просто нарастить ГГц да пикселей.

Пойти другим путем в прошлом году решилась NVIDIA, разработавшая концепцию чисто игрового планшета Shield. Тогда изучить новинку во всех деталях нам не удалось, поэтому сегодня будем наверстывать упущенное и расскажем обо всем и сразу. Тем более для этого есть отличный повод — в продаже появилась вторая версия Shield.

Игровая дилемма

Чтобы понять грандиозность замыслов NVIDIA, отвлечемся от железок и посмотрим на картину в целом. Думаем, многим известно, а если и нет, то сейчас будет, что таблетки отъели неслабую долю рынка у портативных консолей.

Подтверждают это и серьезные аналитики, и простые наблюдения. Шесть лет назад в вагоне метро как минимум пара-тройка человек ожесточенно рубилась в Sony PSP или Nintendo DS (таких, правда, было мало), сегодня же все поголовно тычут в экраны смартфонов или планшетов. И занимаются этим не только геймеры, но и добропорядочные дамы и мужчины преклонных лет. Игровая революция? Не совсем.

Зачем создаются мощные компьютеры, консоли и хендхелды? Если забыть про корпоративный сектор, то, конечно, ради игр. Назначение телефонов/планшетов? Звонки, интернет, фильмы, музыка и только потом игры. К сожалению, такой расклад сильно отражается на ассортименте магазинов Google и Apple. В них можно найти тысячи игр, но 98% из них будут из разряда «собери восемь морковок и купи корову за сто рублей». Спорить не будем, среди этой кучи шлака встречаются настоящие самородки — с отличным сюжетом, с увлекательным геймплеем, даже с удобным управлением... но таких бриллиантов слишком мало, чтобы хардкорные игроки стали считать планшет полноценной игровой платформой.

Если не брать в расчет самих владельцев систем, както исправить сложившуюся ситуацию пока пытается только NVIDIA. В мобильные дела компания влезла в 2008 году и за это время успела не только выпустить шесть чипов **Tegra**, но еще и в свойственной манере попыталась привлечь к платформе игровых разработчиков.

Зона

Одним из первых ее шагов на этом поприще стал запуск сервиса **TegraZone** (сегодня — **Shield Hub**). Для нас, простых пользователей, он был всего лишь очередным фирменным магазином. В кругах повыше — стартовой площадкой для многих девелоперов. Тем, кто хотел, NVIDIA всеми силами помогала оптимизировать свои проекты под мощности чипов Tegra (а они и тогда, и сейчас во многом превосходят всякие Qualcomm и MediaTek) и получить на выходе гораздо более впечатляющую графику, чем позволяют конкурирующие платформы.

Причем — и это важно! — как и в работе в компьютерном секторе, NVIDIA не делала из «красивых» проектов эксклюзив под свое железо (на рынке планшетов это самоубийство). Если какой-нибудь Adreno от Qualcomm отвечает требованиям, пожалуйста, все эффекты будут работать и на нем. Конечно, тут есть доля лукавства, никто до возможностей Tegra не добрался до сих пор, но факт есть факт — платформа абсолютно открытая. Это радует.

Не радует, что игровые компании инициативу NVIDIA поддерживают постольку-поскольку. Из громких проектов на рельсы Tegra перевели **Half-Life 2**, **Portal**, **Trine 2**, **Z Steel Soldiers** плюс нарисовали несколько демонстрационных демок на **Unreal Engine 4**. В остальном для хардкорных геймеров большая часть игр в Tegra Zone — это повторение ассортимента Google Play, но с куда лучшим оформлением и без огромной кучи мусора.

Впрочем, саму NVIDIA все это никогда особо не смущало, и в 2013 году компания представила концепт Shield.

Shield Console

Идей в него заложили сразу несколько. Первая — максимальная производительность в Android-играх. Вторая — беспроблемное общение с телевизорами. Хотите воевать в Clash of Clans на большом экране? Да не вопрос, есть HDMI и беспроводной Miracast. Ну и третья, самая важная, — возможность транслировать игры с компьютера. На последнем остановимся подробнее.

Задумка NVIDIA довольно проста. В мире давно мусолится тема стрим-сервисов типа OnLive. Вкратце их работа выглядит так. Где-то в деревне Гадюкино живет мощный сервер с установленными на него играми. Вы в большом городе с толстым интернет-каналом коннектитесь к этому монстру (не бесплатно, естественно), выбираете понравившийся проект и запускаете его на удаленной машине, которая обсчитывает игру и передает вам потоковое видео происходящего на мониторе.

В переложении на Shield, сервер — это ваш домашний компьютер, а клиент — планшет. С учетом, что все необходимое для такой схемы у NVIDIA уже было, задача оказалась несложной.

Требования

В прошлом году, с появлением GeForce 700, NVIDIA презентовала программу **GeForce Experience**. Она умеет самостоятельно обновлять драйверы, оптимизировать настройки установленных игр и, самое главное, записывать видео с выхода карты и дальше отправлять его куда угодно, хоть на стрим-сервисы типа Twitch.tv, хоть на планшеты.

Необходимо для этого совсем немного. В компьютере должна быть установлена видеокарта от GeForce GTX 650, 4 ГБ оперативки и процессор выше Core i3-2100 или AMD Athlon 2 X4. Еще к этому понадобится толстый интернет-канал. В пределах квартиры сгодится мощный роутер на 5 ГГц, в поездке — как повезет, если дома и в отеле связь отличная, то все заработает.

Зачем все это надо, когда в квартире есть полноценный компьютер, созданный для игр? С одной стороны — глупость, планшеты есть планшеты, их делают для интернета, фильмов и разведения виртуальных коров. С другой — Shield позволяет без особых проблем оторваться от рабочего стула и уйти с FIFA 14 хоть на балкон, хоть в туалет.

Кроме того, в Shield заложен еще один сценарий использования — замена игрового HTPC. Дома стоит большой телевизор и хочется играть на нем? В простом варианте придется или тянуть провода из другой комнаты или таскать туда-сюда ПК. Подключив Shield к ящику по HDMI, вы автоматически избежите этих проблем.

Кстати, тем, у кого мощной игровой машины дома нет, NVIDIA в экспериментальном порядке предлагает пользоваться облачным сервисом **Grid**, работающим по тем же законам, что и OnLive. Игр в нем пока немного, штук пятнадцать, зато все бесплатные.

В итоге Shield, как концепция, на бумаге выглядит гораздо интереснее всего того, что за последнее время навыпускали лидеры планшетного рынка. И хотя четкой структуры в планах NVIDIA мы пока не видим — в одном месте объединяют слишком много разных идей, — проект очень перспективный. Посмотрим, как оно на практике. ● ***Дмитрий Колганов***

НЕОБЫЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ

Тестирование игровых планшетов NVIDIA Shield

В отличие от своих первых проектов, связанных с Tegra, отдавать Shield на откуп сторонним производителям **NVIDIA** не решилась и впервые представила железки под собственным брендом. Всего на сегодня выпущено два планшета. Один, **Shield Tablet**, появился буквально на днях, второй, **Shield Console**, был отправлен в продажу год назад. Тестировать мы будем оба, ведь, несмотря на прошедшее время, таблетка с приставкой Console до сих пор актуальна.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 5 дюймов (1280x720), IPS, сенсорный
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 4 (5 ядер)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Графика:** GeForce ULP
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:** 7350 мАч
- **Размеры:** 15,8x13,5x5,7 см
- **Вес:** 586 г
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Цена на август 2014 года:** 10 000 рублей

Shield Console

Начнем с Shield Console. Сомневаться в ее игровом назначении не приходится. Внешне железка — это джойстик от Xbox 360 с приделанным к нему экраном-раскладушкой. Собрано все качественно. Нижняя часть отлита из твердого матового пластика и дополнительно прорезинена, верхняя же представляет собой ноутбучную крышку на мощном шарнире, четко фиксирующем положение дисплея.

В руке конструкция лежит удобно: приливы на днище идеально ложатся в ладони, а специальные выемки принимают средние пальцы. Правда, планшет получился массивным — 586 граммов живого веса, — и, вероятно, некоторым, например детям, удержать его будет сложно.

Органы управления Shield делятся на две части. Первая — системная. По центру основания стоят «Домой», «Назад», «Громкость», «Старт» и фирменная клавиша **NVIDIA**, вызывающая программу **Shield Hub**. Вторая часть, игровая, состоит из четырех клавиш **X**, **Y**, **A**, **B**, крестовины с круглой базой, двух прорезиненных стиков и квартета шифтов под указательными пальцами. К отзывчивости элементов никаких нареканий. Кнопки и D-Pad по усилию схожи с контроллером Microsoft, а джойстики отлично цепляются за пальцы и ощутимо сопротивляются, что позволяет довольно точно контролировать их отклонения.

По набору разъемов Shield Console соответствует современным стандартам. Сзади, около экранного шарнира, стоят mini-HDMI, micro-USB с поддержкой Host, 3,5-мм джек под гарнитуру и слот micro-SD. За звук в планшете отвечает пара встроенных динамиков на лицевой стороне. И пусть основной их диапазон — это средние и высокие частоты, поют они громко и для фильмов с играми годятся.

Дисплей

К сожалению, с дисплеем в Shield не все гладко. По меркам современных планшетов он маловат — пять дюймов. Мы, естественно, понимаем, диагональ выбирали исходя из физических размеров джойстика, но можно было бы сделать рамки вокруг матрицы чуть меньше и впихнуть сюда модель хотя бы на дюйм больше. Не впечатляет у экрана и разрешение — всего 1280x720. Изображение, конечно, на пиксели не распадается, но и гладкости телефонов с Full и Quad HD тут нет. Ну и еще одна претензия — сенсорная подложка, чья сетка хороша видна под углом.

Зато к запасу яркости и качеству цветопередачи в дисплее не придраться. Установленная IPS эффективно сопротивляется солнцу, изображение читается под любым углом, а каких-то явных провалов по цветам мы не обнаружили.

Железо

Работает Shield Console на базе чипа **NVIDIA Tegra 4**. Процессорная часть набрана пятью ядрами **ARM Cortex A15**, функционирующими по необычной схеме **4-Plus-1**. Когда вычислительная мощь не нужна — во время закачки софта, чтения, просмотра фильмов, — нагрузка ложится на ядро-компаньон с низкой частотой и небольшим энергопотреблением. В тяжелых программах в дело вступает квартет ядер частотой 1,9 ГГц.

Для игр NVIDIA заготовила графический блок **GeForce ULP**. Структурно чип копирует настольные видеокарты GTX 6600 (2004 года рождения). В наличии шесть вершинных и четыре пиксельных конвейера частотой 672 МГц. В сумме все это дает огромный запас производительности. Если измерять бенчмарками, топовый Qualcomm Snapdragon 801 по меркам **AnTuTu Benchmark** уступает Tegra 4 порядка 17%, а в координатах **3DMark** превосходит прошлогодний чип NVIDIA всего на 7%. В переводе на понятный язык: Android на Shield Console работает так же хорошо, как и на любом современном флагмане, другое дело — впечатления от общения с системой.

Использование

Android 4.4.2 (да-да, NVIDIA — это вам не Samsung, а технический гик, обновляющий свои устройства чуть ли не каждый день) с неожиданным бонусом в виде намертво приделанного джойстика ведет себя несколько иначе, чем обычно. По меню системы приходится путешествовать при помощи стиков, шифтов и крестовины, а свои действия подтверждать кнопками. К чести NVIDIA, реализовано все грамотно. Левый рычаг, D-Pad и шифты работают как на консоли и перемещают между иконками, картинками и листают страницы в браузере. Правый стик выводит на дисплей курсор и облегчает навигацию в сложных меню. Кнопки же отвечают за подтверждение (**X**), отмену (**B**) и вызов контекстного окна (**Y**). Как правило, для общения с ОС этого хватает и трудностей не

возникает. Но это ровно до момента, как от вас потребуется перейти к управлению на экране.

Это может быть что угодно, начиная с ввода адреса в браузере или ответа на сообщение и заканчивая банальным нежеланием какой-нибудь программки работать со стиками и кнопками. Вот тогда приходится перехватывать Shield и пытаться общаться с его дисплеем как на обычном планшете. Удобно ли это? Когда валяешься на диване или сидишь в кресле — вообще не вопрос: откидываешь крышку на 180 градусов, упираешь основание в колени и понеслась. На ходу сложнее. Нижняя половинка тяжелая и не особо хорошо зажимается с торцов ладонями.

Примерно та же картина с играми. Если проект с джойстиком не дружит, играть в него можно, но впечатления не те. А вот если контроллер принимается, то по удобству Shield Console вне конкуренции. Управлять нормальными кнопками и стиками в тех же Real Racing 3, Asphalt 8, The Cave, Dead Trigger 2, N.O.V.A. 3, GTA 3 в тысячу раз приятнее и проще. Обратная отдача и четкое понимание, нажал ли ты клавишу или нет, играют огромную роль. И разработчики, к слову, это понимают. За последний год количество проектов с поддержкой контроллеров выросло в несколько раз и насчитывает несколько сотен штук.

Стрим

Ну а теперь про стрим с компьютера. Основные требования и тезисы мы изложили в теоретической части, поэтому здесь расскажем о практике. На бумаге подружить Shield Console и ПК не сложно. На последний ставится GeForce Experience, а на консоли запускается Shield Hub и выбирается пункт меню GameStream. После этого софт сканирует локальную сеть, находит ваш ПК, скачивает с него список доступных игр и позволяет запускать их с таблетки. На деле же все не так просто.

Для начала, требования к компьютеру у NVIDIA довольно жесткие, особенно это касается процессоров. Стриминг почему-то работает только на камнях старше Sandy Bridge (от 2011 года выпуска), все, что вышло раньше, программой не поддерживается. К примеру, подготовленная нами система с Core i7-870 (топовый кристалл 2009 года) проверку софтом не прошла, и пришлось срочно менять машину.

Еще одна засада — скорость локальной сети. В требованиях прописаны роутеры с соединением на 5 ГГц. Проверять частоту сети софт не будет, но, по нашему опыту, подсунуть GameStream дешевый попискивающий модем не выйдет. Несмотря на то, что консоль с ПК связывается, игры выдают ошибку на запуске. Поэтому центр связи лучше купить заранее и заодно озаботиться проводным общением компьютера с маршрутизатором. Если последний пункт опустить, скорее всего, ничего не заработает — у нас только по Wi-Fi системы дружить отказались.

На этом, впрочем, интересности по сборке заканчиваются. Если все правильно, связка работает на раз-два. Насколько она эффектна и полезна? Каждому свое, конечно, но мы были впечатлены до глубины души. Когда Metro: Last Light с выкрученной на максимум графикой идет на планшете под Android, мозг отказывает и воспринимает сей факт как чудо из далекого будущего. Удобно ли при этом играть? Очень даже. Когда игра изначально поддерживает джойстик под Xbox, то никаких проблем.

Подводя итог, про Shield Console скажем следующее. Несмотря на то, что железке уже год, воспринимается она на отлично. Да, многие стандартные «планшетные» сценарии с ней не работают, но все, что касается игр с поддержкой джойстика, идет на ура. Наше мнение: если в доме уже есть таблетка или большой телефон, Shield Console можно брать. Тем более цена на нее сейчас около 10 000 рублей. Посмотрим, на что способен Shield Tablet.

Shield Tablet

«В комплекте с Shield Tablet поставляется стилус, с помощью которого можно не только управлять Android точечными тычками, но и рисовать в фирменном приложении Dabbler, здорово имитирующем поведение акварели и масла на холсте.»

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов (1920x1200), IPS, сенсорный
- **Процессор:** NVIDIA Tegra K1 (5 ядер)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Графика:** Kepler
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек, micro-SIM (опционально)
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, 2G/3G/LTE (опционально)
- **Камеры:** 5 Мп (основная, автофокус), 5 Мп (фронтальная)
- **Аккумулятор:** 19,75 Втч
- **Размеры:** 22,1x12,6x0,9 см
- **Вес:** 390 г
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Цена на август 2014 года:** 13 990 рублей

Второй свой планшет в рамках проекта Shield компания представила в середине июля этого года. Концепцию по сравнению с первым Console железке сменили кардинально. «Раскладушка» отправилась на свалку, а миру явилась стандартная таблетка.

Внешне в ней ничего особенного — обычный черный прямоугольник со сторонами 22 и 12 сантиметров. Выделить можно только материалы. Задняя пластиковая крышка затянута в приятный, хоть и маркий софттач, а лицевая часть закрыта стеклом и пластмассой, оформленной под металл. По сравнению с первой версией таблетка полегчала почти на 200 граммов и не так сильно нагружает сумку.

Стандартные у Shield Tablet и органы управления. На правом торце разместились «питание», оформленное зеленой точкой, и качелька громкости. Тут же расположился слот под micro-SD карты, а в версиях с 32 ГБ набортной памяти еще и разъем под micro-SIM с поддержкой LTE. Все же основные порты — micro-USB, micro-HDMI и 3,5-мм джек для гарнитур — заняли свое место на верхней грани. В жизни такой разброс элементов удобен. Кнопки легко находятся на ощупь, да и подключенная зарядка не мешает нормальной работе с таблеткой.

В плюс эргономике запишем общие габариты и дисплей. Мужская рука средних размеров обхватывает планшет без проблем, а за счет цепкого софттач еще и уверенно удерживает его в выбранном положении. Экран же тут по сравнению с первым Shield увеличился на три дюйма, и теперь это уже нормальная IPS диагональю 8 дюймов и компьютерным соотношением сторон 16:10 (1920x1200).

А вот динамики по сравнению с предыдущей версией ухудшились. И хотя их все так же две штуки и стоят они на лицевой панели (теперь по бокам от дисплея), но играют они немного тише и сильнее тяготеют к верхнему диапазону. Для фильмов еще сгодится, а для динамичных игр лучше подключить гарнитуру.

В деле

Зато по удобству использования Shield Tablet приятнее своего предка. Вау-эффекта планшет лишился, но работать с Android стало гораздо проще — как ни крути, а заточена эта ОС под пальцы. Естественно, исчезли проблемы и с чисто сенсорными играми: все и всегда функционирует именно так, как задумывалось разработчиками. В чем же тогда смысл «игровой» направленности Shield Tablet? В фирменном джойстике.

К планшету он теперь предлагается в качестве аксессуара и стоит порядка 3000 рублей (если заказать из-за границы, выйдет около 2150 рублей). По форме и функциям он повторяет виденное в первом Shield. Те же кнопки, то же расположение, добавились лишь несколько дополнительных опций. Внизу появилась качелька громкости, по центру, между стиками, встал тачпад, а сверху нарисовался микрофон.

С планшетом контроллер общается без проводов и использует для этого Wi-Fi Direct на частоте 5 ГГц. По словам самой NVIDIA, выбор пал именно на эту технологию в связи с тем, что стандартный Bluetooth-канал, на котором работает подавляющее большинство планшетных джойстиков, слишком медленный для игр, поэтому движения стиков с ним получаются дерганными. С Wi-Fi за счет его пропускной способности такого не наблюдается.

Впрочем, если понадобится, соединиться с Shield Tablet можно и по проводу, этот же способ подойдет и для всех остальных планшетов, а также обычного ПК. Последний джойстик определяет как стандартный Xbox 360 Controller и автоматически ставит на него соответствующие драйверы. И по качеству Shield Gamepad, надо сказать, не уступает ни родному образцу от Microsoft, ни топовому Razer Sabertooth, — точность работы запредельная.

К сожалению, об удобстве использования с планшетом этого уже не скажешь. Как-то прицепить таблетку к контроллеру невозможно, и в том же метро так просто, как с Shield Console, уже не будет. Поэтому игровые сценарии у Tablet чуть иные.

Играем

Касаемо Android, это уже либо вариант с выводом картинки на большой дисплей, либо установка планшета на стол и игра на родном экране. Для последнего случая в NVIDIA рекомендуют прикупить магнитную чехол-обложку. По строению она напоминает «раскладушки» для iPad, только сегментирована таким образом, что умеет жестко фиксировать устройство в вертикальном положении. Штука, надо сказать, удобная, 1300 рублей за нее не жалко.

Тот же расклад и со стримингом с ПК. Погулять по квартире с FIFA 14 уже вряд ли получится, так что Shield Tablet лично нам видится или как компромиссное решение, когда по какой-то причине (например, спящие родственники) вы не можете играть на своем обычном месте, или заменой HTPC, позволяющей без проводов перейти с монитора на ТВ. По поводу последнего отметим, что никаких сложностей с этим режимом нет, единственное — при подключении по Wi-Fi картинка будет передаваться в 720p. Для полноценного Full HD таблетку надо подключать к сети по LAN, а для этого необходим переходник с micro-USB.

Начинка

Однако горевать по поводу того, что Shield Tablet не до конца игровая железка, не стоит. Во-первых, как нам кажется, кто-нибудь обязан придумать мудреный чехол, позволяющий прицепить к джойстику экран. Во-вторых, сам планшет является одним из ярчайших (среди двух выпущенных) представителей новой платформы **NVIDIA Tegra K1**.

Процессорная база у нее, как и у «четверки», набрана пятью ядрами ARM Cortex A15, работающими по принципу 4-Plus-1. Отличие только в ревизии модулей: обновленная схема жрет чуть меньше энергии, чем у предшественника. Зато графическая часть в Tegra K1 переделана с нуля и поражает до глубины души.

В Shield Tablet, без всяких шуток, упаковали современный GeForce 600 на базе архитектуры Kepler. Конечно, речь идет не о топовой GTX TITAN Black с 15 SMX и 2880 CUDA-ядрами, а всего лишь о половинке GTX 650, но сути дела это не меняет. Чип GeForce в планшете оснащен одним SMX с 192 потоковыми ядрами, восемью текстурниками и четырьмя движками растеризации. И все это на частоте 950 МГц. Круто? Да не то слово, особенно с учетом рисуемой Shield Tablet картинки.

Общедоступные Android-проекты под платформу еще не вышли, а вот эксклюзивы уже есть. На стапели Tegra K1 перевели Half-Life 2 и Trine 2, и выглядят они по меркам планшетов потрясающе. Четкие текстуры, компьютерные эффекты, отличная анимация. По словам самой NVIDIA, мощь Tegra K1 примерно соответствует PlayStation 3 и Xbox 360, и, судя по тому, что мы видели, это похоже на правду.

Будет ли графика и дальше развиваться в данном направлении? Тут дело обстоит так. В текущем виде, когда есть всего две таблетки на K1, это вряд ли случится, но если до заданных NVIDIA стандартов вдруг подтянется Adreno (а для этого всего-то и надо добавить полноценную поддержку OpenGL), тогда идея выстрелит. Тем более NVIDIA заявляет, что перенос проекта с компьютера на планшет занимает не так много времени. Например, на демку Unreal Engine 4, продемонстрированную на Google I/O, ушло каких-то полтора месяца.

Впрочем, если дела в гору не пойдут, Shield Tablet это не сильно помешает, так как таблетка у NVIDIA получилась замечательной. Качественный корпус, отличный экран, хорошая эргономика, комплектный стилус, самая мощная на сегодня начинка и множество игровых возможностей, которых у конкурентов нет и не предвидится. Цена? За версию с 13 ГБ — 13 990 рублей, за 32 ГБ плюс LTE — 16 990 рублей. Если собирать полный комплект с джойстиком и обложкой, надо прибавить еще 4300 рублей. По меркам рынка — совсем недорого.

В итоге

Что же касается идеи Shield в глобальном плане, у нас по этому поводу впечатления следующие. NVIDIA сейчас делает то, на что вряд ли решится хотя бы один крупный производитель планшетов. Причем, самое важное, компания пытается толкать вперед всю игровую индустрию, а не только свое железо. Получается пока, правда, с трудом, но любая из заложенных в проекты идей может выстрелить со дня на день. ● ***Дмитрий Колганов***

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

NVIDIA дразнит «секретными» фотографиями **GeForce GTX 800** и хвастается невероятным 4K Surround на плечах своих TITAN'ов. **Intel** подсчитывает прибыли и играет мускулами **Haswell-E**. **AMD**, как всегда, ближе всех к народу. С очередными **FX** пока тихо, зато ширится выбор менее горячих процессоров, а в стане GPU в скором времени планируется выход чипов **Tonga**, которые заменят Radeon R9 280. Впрочем, все это дела будущего, у нас же сейчас только плановое повышение цен.

Основные изменения этого месяца

- Лучше экономить на лишних ваттах, а не на стабильности системы. Блоки питания всех компьютеров возьмем с меньшим запасом по мощности, но без скидок на качество.
- «Смерть тормозам» отлично уместится в корпусе **Accord R-03B**. При цене менее полутора тысяч рублей он оснащен четырьмя USB-портами на лицевой панели, комплектуется тихим вентилятором на 120 мм и пылезащитным фильтром для блока питания.
- Видеокарты на базе AMD по-прежнему держат лидерство в большинстве ценовых сегментов. Важно правильно сориентироваться во всем многообразии «красных». Среди лидеров заводского разгона — компания **MSI**, чью **R7 260X 2GD5 OC** с базовой частотой в 1175 МГц мы установим в «Дешево и сердито».
- Видеокарта **PowerColor AXR9 270X 2GBD5-PPDHE** не может похвастаться рекордным разгоном, но за счет эффективной системы охлаждения и низкой цены удачно вписывается в «Смерть тормозам».

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6-4 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	38 950
Кулер: Thermalright SilverArrow IB-E Extreme (алюминий + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3650
Материнская плата: ASUS Rampage IV Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 000
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	31 900
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANBLKGHZ-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black, 1006-1111/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	121 350
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	46 050
HDD: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID 1	22 400
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2 950
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin)	11 500
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9400
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Edifier S550 Encore (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 42-20 000 Гц, 85 дБ)	20 400
Мониторы: 3x ASUS VG278HE (WLED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	50 160
Со всеми наворотами:	**404 220**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6300
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 12,6-31,1 дБ)	1200
Материнская плата: ASUS M5A99FX PRO R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2133 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, PCI, 7x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4220
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance Pro CMY8GX3M2A1866C9R	4130
Видеокарта: Gigabyte GV-R928XOC-3GD (AMD Radeon R9 280X, 1000-1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	11 020
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Fractal Design Core 3000 (ATX, 120 мм, 2x 140 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	2990
Блок питания: Aerocool Imperator 650W (650 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**35 820**
Мышь: Razer Krait 2013 (6400 dpi, лазерная, проводная)	2800
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510S (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4950
Колонки: Microlab FC360 (5.1, 100 Вт, 70 дБ, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	6850
Монитор: ASUS VN279Q (WLED, A-MVA, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, MHL, 2x 2 Вт)	12 900
Системный блок и периферия:	**63 320**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance Pro CMY8GX3M2A1866C9R	4130
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3730
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**80 500**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, Socket LGA1150, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7450
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 12,6-31,1 дБ)	1200
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97X-SLI (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4570
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance Pro CMY8GX3M2A1866C9R	4130
Видеокарта: Gigabyte GV-R928XOC-3GD (AMD Radeon R9 280X, 1000-1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	11 020
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1600
Блок питания: Aerocool Imperator 650W (650 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**35 930**
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	2900
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	3400
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	7300
Монитор: ASUS VG278HE (WLED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	16 720
Системный блок и периферия:	**66 250**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4830
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3730
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**84 130**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3760
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 10-27 дБ)	580
Системная плата: ASRock 970 Extreme3 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2840
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3430
Видеокарта: MSI R7 260X 2GD5 OC (AMD Radeon R7 260X, 1175/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2010
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1180
Блок питания: HIPRO HP-E450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6-pin)	1120
Системный блок:	**20 160**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	990
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 основных + 7 дополнительных клавиш)	1100
Колонки: SVEN SPS-702 (2.0, 2x 20 Вт, 40-22 000 Гц)	1900
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	6600
Системный блок и периферия:	**30 750**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1340
Замена видеокарты: PowerColor AXR9 270X 2GBD5-PPDHE (AMD Radeon R9 270X, 1060/5700 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2550
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V55 SP120GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, зап. — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**39 350**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4150 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4150
Кулер: DEEPCOOL Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900-2400 об/мин, 26,4 дБ)	300
Материнская плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3230
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3430
Видеокарта: MSI R7 260X 2GD5 OC (AMD Radeon R7 260X, 1175/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2010
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1180
Блок питания: HIPRO HP-E450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6-pin)	1120
Системный блок:	**20 660**
Мышь: Logitech G400S (4000 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	650
Колонки: JetBalance JB-454 (2.1, 45 Вт, 65 дБ, 30-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VS239HV (WLED, IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	6700
Системный блок и периферия:	**31 460**
Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	600
Замена видеокарты: PowerColor AXR9 270X 2GBD5-PPDHE (AMD Radeon R9 270X, 1060/5700 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2550
SSD: 120 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE120BW (SATA Rev. 3, запись — 410 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	3290
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 260**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5100
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21 дБ)	830
Материнская плата: ASRock 970 Extreme3 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2840
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3580
Видеокарта: PowerColor AXR9 270X 2GBD5-PPDHE (AMD Radeon R9 270X, 1060/5700 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7250
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2010
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Accord R-03B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1250
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2160
Системный блок:	**25 560**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1100
Клавиатура: Logitech G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	1900
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	3400
Монитор: BenQ GL2760H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	9100
Системный блок и периферия:	**41 060**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1200
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3770
SSD: 240 ГБ Silicon Power Velox V55 SP240GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 556 МБ/с)	4100
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**53 050**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	4750
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюм. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21 дБ)	830
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97P-D3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, HDMI, аудио)	3650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3580
Видеокарта: PowerColor AXR9 270X 2GBD5-PPDHE (AMD Radeon R9 270X, 1060/5700 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7250
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2010
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Accord R-03B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1250
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2160
Системный блок:	**26 020**
Мышь: Logitech G500S (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 осн. + 14 доп. клавиш, USB-хаб, подсветка)	2500
Колонки: Microlab FC 330 (2.1, 56 Вт, 80 дБ, 35-20 000 Гц)	3250
Монитор: Philips 274E5QDAB (WLED, AH-IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, MHL, 2x 6 Вт)	9950
Системный блок и периферия:	**43 620**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3900
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3770
SSD: 250 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE250BW (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	5700
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**59 910**

ТЕСТ №09 СЕНТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Игра Sleeping Dogs ранее называлась...

А. Grand Theft Auto: Hong Kong
Б. Driver
В. True Crime
Г. Scarface
Д. The Getaway

❷ Компания Sierra выпускала игры серии...

А. Monkey Island
Б. Broken Sword
В. King's Quest
Г. Sam & Max
Д. Myst

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Известный музыкант Пол Маккартни написал заглавную тему для игры Destiny.

А. Да, все так!
Б. Ну и чушь, а чем тогда Мартин О'Доннелл занимался?

❹ Белорусская компания Wargaming.net приобрела терпящую убытки Crytek. Немецкий офис уже вовсю трудится над версией World of Tanks на движке CryENGINE.

А. Все верно.
Б. Нет, вы что-то путаете!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Some trees flourish, others die. Some cattle grow strong, others are taken by wolves. Some men are born rich enough and dumb enough to enjoy their lives. Ain't nothing fair. You know that.

(«Одни деревья цветут, другие умирают. Некоторые быки вырастают сильными, других задирают волки. Некоторые люди рождены богатыми и глупыми в достаточной степени, чтобы наслаждаться жизнью. Ничто не справедливо. Ты знаешь это».)

А. Murdered: Soul Suspect
Б. Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
В. Diablo 3: Reaper of Souls
Г. Watch_Dogs
Д. InFamous: Second Son

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

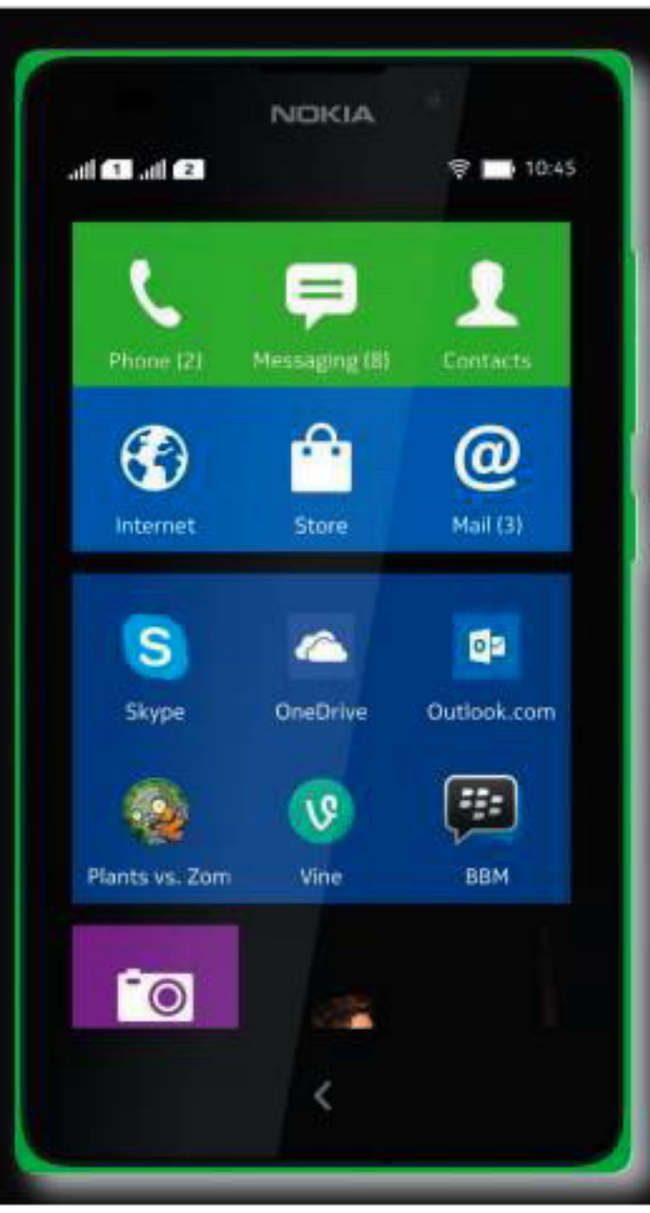
❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Dear Esther
Б. Proteus
В. The Forest
Г. Flower
Д. Mind: Path to Thalamus

❼ Знаменитый геймдизайнер Мишель Ансель присоединился к Ubisoft, когда ему было...

А. 15 лет
Б. 17 лет
В. 19 лет
Г. 21 год
Д. 23 года

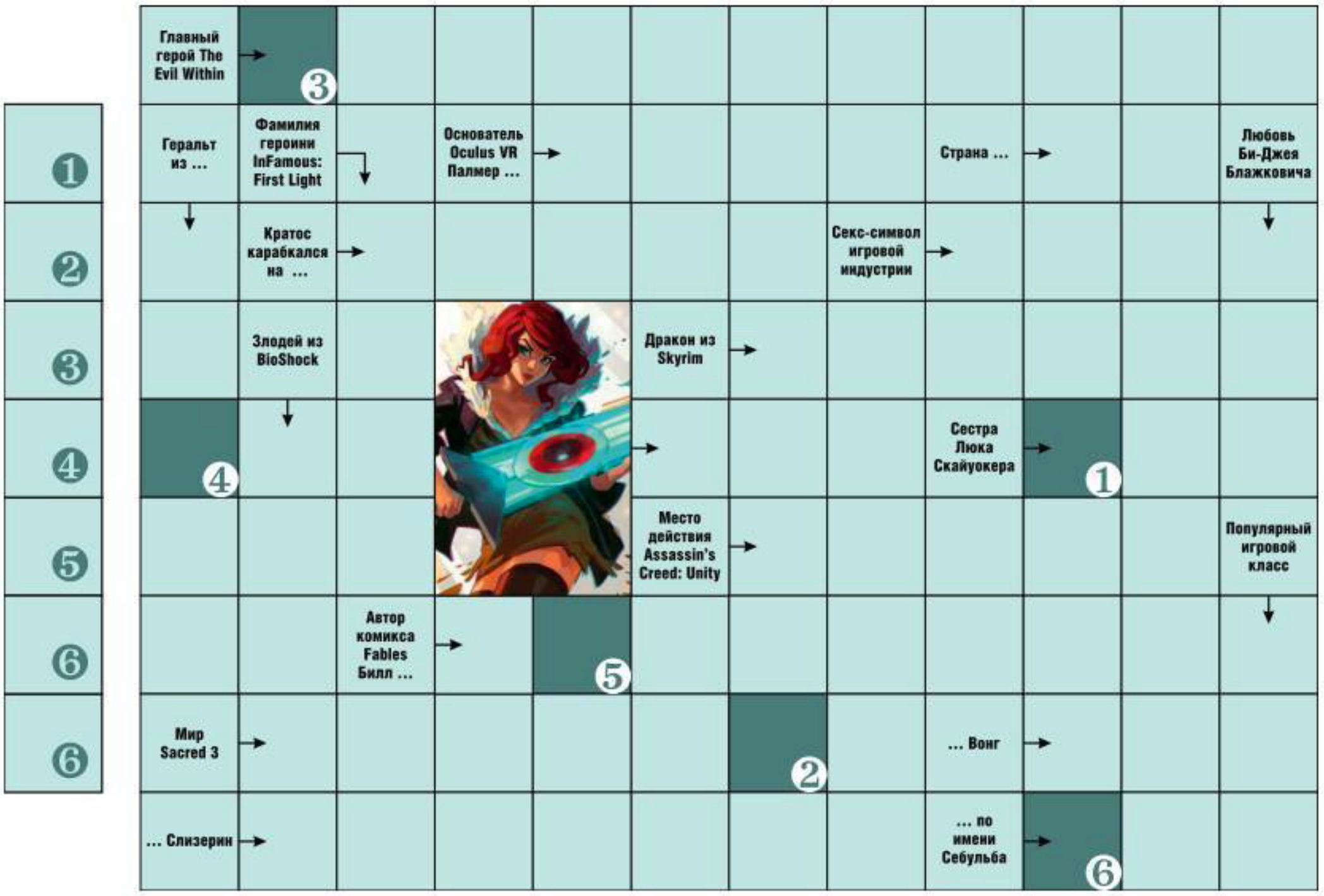
НАШ ПРИЗ
Яркий смартфон
Nokia XL
на базе Android
с 5-дюймовым экраном
и двумя сим-картами
(www.nokia.com)



СКАНВОРД №09

СЕНТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

Яркий смартфон
Nokia XL
на базе Android
с 5-дюймовым экраном
и двумя сим-картами
(www.nokia.com)

ВИДЕОПАМЯТЬ №09 СЕНТЯБРЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play,
навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик,
угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

Стабилизатор

APC Line-R LE1200-RS

НАШ ПРИЗ

предназначенный для защиты
электрооборудования от скачков в сети
модель не шумит
имеет три евророзетки,
позволяющих подключать любую
технику без использования переходников
а также широкий диапазон входного напряжения:
от 160 В до 300 В
www.apchome.ru

THE CREW

Издатель/разработчик Ubisoft

Сентябрь

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
36		1	2	3	4	5	6
37	7	8	9	10	11	12	13
38	14	15	16	17	18	19	20
39	21	22	23	24	25	26	27
40	28	29	30				

Издатель Namco Bandai Games **Издатель в России** 1С-СофтКлаб **Разработчик** CD Projekt RED

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№07/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Г (в дополнении к Assassin's Creed: Unity будет фигурировать Антуан Лоран Лавуазье)
2. Б (следующую часть BioShock будет разрабатывать студия 2K Marin)
3. А (шведская студия DICE ввела в Battlefield 4 микротранзакции)
4. Б (Crytek не анонсировали сетевой файтинг Arena of Fate с участием Франкенштейна, Джека-потрошителя и Красной Шапочки)
5. В (цитата была взята из игры Wolfenstein: The New Order)
6. В (на скриншоте была изображена игра Outlast: Whistleblower)
7. Г (из перечисленных звезд кино Брюс Уиллис не принимал участие в создании игр серии Call of Duty)

Победитель

Александр Соловьев (Полевской)

Механическая клавиатура
Ozone Strike Pro
с двухцветной подсветкой
30 программируемыми макросами
и 64 килобайтами встроенной памяти
www.ozonegaming.com

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: смартфон, Игги, Бу, нож, Умбра, Лиа, Дейзи, Куб, Миямото, Кинглер, Дример, Ио, Серни, пилот, Венн. По вертикали: Хидэтаки, Жаба, Мэссив, Ренн. Ключевое слово: **Магнуссон.**

Победитель

Кристиан Пфейфер (Омск)

USB-гарнитура
Ozone Onda Pro
с объемным звуком
совместимая с ПК и PS4
www.ozonegaming.com

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Watch_Dogs
2. Outlast: Whistleblower
3. Sir, You Are Being Hunted
4. Mario Kart 8
5. Transistor
6. Daylight
7. The Amazing Spider-Man 2
8. Dark Souls 2
9. LEGO The Hobbit
10. Wolfenstein: The New Order

Победитель

Светлана Данилова (Ярославль)

Лазерная мышь
Ozone Neon
с высокоточной лазерной системой позиционирования
восемью программируемыми кнопками
128 КБ встроенной памяти
софт-тач покрытием
www.ozonegaming.com

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 08.09.2014. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ИТОГИ В СТИЛЕ XBOX

Всех приветствуем! Вот и подошел к концу наш совместный с Microsoft конкурс, в котором мы проверяли вашу эрудицию.

Напомним, что по условиям конкурса нужно было правильно ответить на шесть вопросов и прислать правильную последовательность ответов на наш почтовый ящик.

Суммарно в конкурсе приняло участие **816 человек.** Из них правильных ответов — **796**. То есть, почти все справились на отлично.

Победителей мы выбрали случайным образом из числа верно ответивших на все вопросы. Итак, фанфары, салют, бурные овации и крики толпы...

1

Антон Родин

Коллекционное издание Gears of War 3 Epic Edition

2

Евгений Кондратьев

3

Михаил Минаков

РЕКЛАМА

18+

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

TERA™

СКОРО НА РУССКОМ

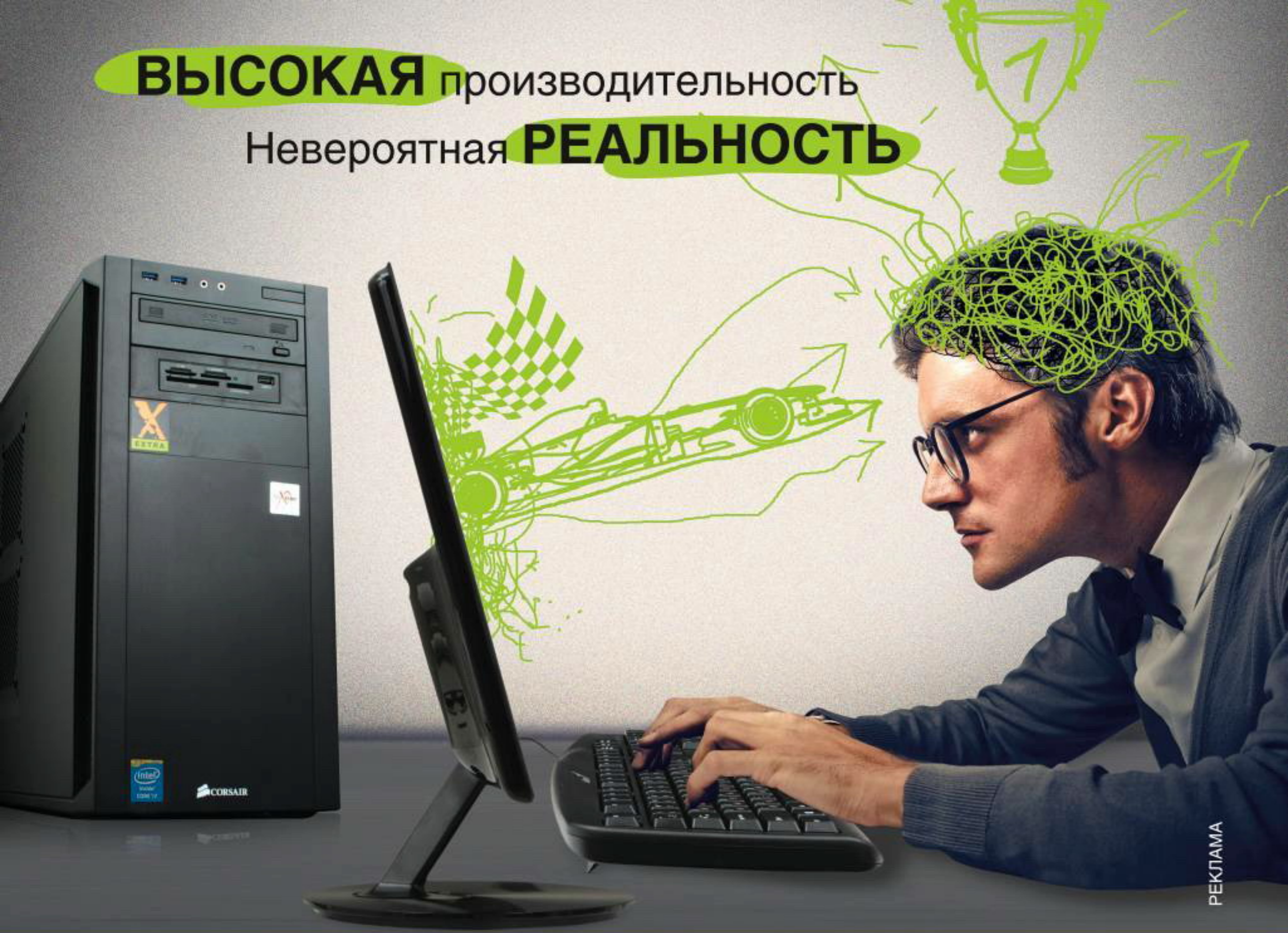
TERA-ONLINE.RU

TERA™ and "TERA: The Battle For The New World" are trademarks of Bluehole Studio Inc.
Copyright © 2007-2014 Bluehole Studio Inc. All rights reserved.
Published by Destiny Development. All rights reserved.

Bluehole studio

DESTINY DEVELOPMENT

ВЫСОКАЯ производительность
Невероятная РЕАЛЬНОСТЬ



Компьютер **FLEXTRON Extra Pro** на базе процессора **Intel® Core™ i7-4770K**

Состав и технические характеристики*:

- **Процессор** Intel Core i7-4770K (3.50ГГц, 4x256КБ+8МБ, EM64T, GPU)
- **Материнская плата** Socket1150 ASUS «Z87-A» (iZ87, 4xDDR3, SATA III, RAID, 3xPCI-E, D-Sub, DVI, HDMI, miniDP, SB, 1Гбит LAN, USB2.0, USB3.0, ATX)
- **ОЗУ** 8ГБ DDR3 SDRAM (PC12800, 1600МГц, CL9)
- **SSD диск** 120Гб для операционной системы;
- **Жесткий диск** 2000Гб; 64МБ (SATA III)
- **Накопители** DVD-RW 24xW/8xRW/16xR/48xW/32xRW/48xR
- Устройство чтения карт памяти (Card Reader)
- **Графический процессор** 2048МБ GeForce GTX 770 (GeForce GTX 770, DDR5, 2xDVI, HDMI, DP)
- **Корпус** Miditower Corsair Carbide 200R, ATX (550Вт)
- **Операционная система и прикладное ПО:** Microsoft Windows 7 Professional;
- Бесплатная 30-дневная пробная версия Microsoft Office 365
- **Антивирус** Microsoft Security Essentials; коммуникационный пакет Microsoft Live

* Изготовитель оставляет за собой право вносить в конструкцию ПК изменения, не ухудшающие его технические и эксплуатационные характеристики.

(495) 925-6447 **www.fcenter.ru**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

м. «Бабушкинская»	Сухонская, 7А	10-21	вых 10-20
м. «Улица 1905 года»	Мантулинская, 2	10-21	вых 10-20
м. «Владыкино»	Алтуфьевское ш., 22	**24 часа**	вых 10-22
м. «Беляево»	Миклухо-Маклая, 55	10-22	вых 10-20

ФЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

РЕКЛАМА

ПЕРВАЯ РОССИЙСКАЯ
КРОСС-ПЛАТФОРМЕННАЯ MMORPG

Драконы вечности

DRAKO.TV

G!

PC

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

iOS

Android

REKLAMA